10 ANS DE DESSINS

OKKO

HUB

DELCOURT

OKKO

ARTBOOK

10 ANS DE DESSINS

HUB

Je remercie Pierre-Alain Chartier, Éric Chevalier, François Capuron, François Lecocq, Stephan Pelayo, Thierry Joor, Li et Guy Delcourt pour avoir pris le temps d'écrire ces quelques lignes.
Hub

Merci à Bruno Graff, qui aura grandement contribué à la richesse visuelle de cet ouvrage.

À nos parents, Jeanne et Pierre, Christine et Lucien, et nos enfants, Camille, Léon et Charly.
Li et Hub

Ouvrage dirigé par Thierry Joor
© 2015 Éditions Delcourt

Tous droits réservés pour tous pays
Dépôt légal : novembre 2015. ISBN : 9782756079608

Conception graphique : Sophie Uliana

www.editions-delcourt.fr

Belle aventure, heureux lecteur : tu vas embarquer pour un ultime voyage au pays du Pajan !

Aventure artistique, puisque tu vas découvrir les paysages inattendus et fascinants de la création à travers les textes, dessins et commentaires : au plus secret des arcanes de son art, suivre l'élaboration des multiples pièces de son œuvre, depuis les plus vastes compositions jusqu'aux détails les plus raffinés. Percevoir un monde en train de se faire est un privilège rare.

Aventure humaine, car découvrir une œuvre c'est aussi découvrir l'artiste à peine voilé derrière ses dessins : Humbert derrière « Hub ». Discret sur lui-même, il révèle toutefois, à travers ses personnages, bien des facettes de sa personnalité ; ma vieille complicité d'ami d'enfance peut te conduire à ce jeu de cache-cache : c'est le kaléidoscope toujours mouvant, parfois contradictoire d'une riche personnalité ; on y trouvera tout un univers de feu, d'air, de terre et d'eau à l'image de la complexité de son univers.

Bien sûr, Noshin, le bonze farfelu, a emprunté à Humbert son humour débridé et provocateur. Il nous apporte l'écho du génial compagnon de soirée, toujours prêt à en découdre autour d'un plateau de jeu et de quelques verres.

Okko, lui-même, est le vrai reflet de la persévérance et de la droiture dont mon ami a toujours témoigné dans son existence comme dans son art – et avec tant d'ouverture et de générosité !

Si tu croises un jour le chemin d'Humbert, il n'aura pas le masque de Noburo : ni faux-semblant, ni pose, ni posture : le succès n'a rien changé. Et je me persuade que la candeur du jeune Tikku offre un parallèle avec l'esprit toujours ouvert de mon ami.

Humbert, pour les lecteurs et pour les futurs dessinateurs, offre avec son œuvre comme une leçon de vie : aucun chemin n'est jamais tracé d'avance, toutes les réalisations sont possibles avec de la conviction et de l'énergie.

*Je n'ai pas fait partie de l'aventure d'*Okko*, suivant personnellement une autre voie artistique, mais j'ai tant aimé retrouver le visage d'un ami si cher en filigrane de son œuvre.*

Belle aventure, lecteur, je t'envie d'embarquer à la découverte du monde de Hub.

Pierre-Alain Chartier

Pierre-Alain Chartier, réalisateur, directeur artistique, designer

1992 à 2000 :
Designer sur *Le Cinquième Élément* de Luc Besson. Designer pour différentes séries d'animation.

2000 à 2004 :
Cofondateur du studio Okidoki.
Travail sur plusieurs séries d'animation pour Disney Channel et France 3.
Designer pour les jeux vidéo *Ryzom* et *Might and Magic*.

2006 à 2015 :
Réalisation de la série d'animation *Freefonix* pour la BBC.
Direction artistique sur la série *Robin des Bois* pour TF1.
Réalisation de la série *Le Petit Prince* pour France Télévisions.

Actuellement :
Adaptation de la série d'animation *Arthur et les Minimoys* et du livre *Nils Holgersson*.

PREFACE

SOMMAIRE

L'AUTEUR - HUB

LA NAISSANCE DE LA SERIE - OKKO

LE DEVELOPPEMENT DE L'UNIVERS - OKKO

LA NARRATION

LES PLANCHES

LA MISE EN COULEURS

3 Pierre-Alain Chartier

4

6 Biographie
Influences

8 Concept
Recherches
Présentation Éditeur
Interview : F. Capuron

18 Personnages
Bestiaire
Bunraku
Kamis
Les Clans
Carte du Pajan

30 Scénario
Storyboard
Interview : E. Michalak

40 Méthode
Crayonné
Encrage

46 Méthode
Interview : S. Pelayo

LE CYCLE DE L'EAU — 52
LE CYCLE DE LA TERRE — 72
LE CYCLE DE L'AIR — 96
LE CYCLE DU FEU — 110
LE CYCLE DU VIDE — 132
FIN — 146

ARTBOOK, HUB

Symbolique, analyse et anecdotes de chacun des cycles

Images et mots de la fin

Témoignage : G. Delcourt

Témoignage : É. Chevalier

Interview : T. Joor

Témoignage : Li

©Olivier Rollier

27 juillet 1971 : Naissance à Annecy

Juin 1991 : Diplôme Émile Cohl

BIOGRAPHIE : HUMBERT CHABUEL, HUB

Ce qui m'a amené à écrire *Okko*.

Je suis sur le point d'achever l'épopée d'*Okko* et de ses compagnons de route. Étrange sentiment...
Lorsque je me retourne sur ces dix longues années passées en leur compagnie, je perçois des éléments qui ne m'étaient jusqu'ici pas apparus avec la même évidence. À présent, j'analyse clairement l'influence de mon enfance et de certaines de mes fascinations ou obsessions juvéniles sur l'origine de cette série.

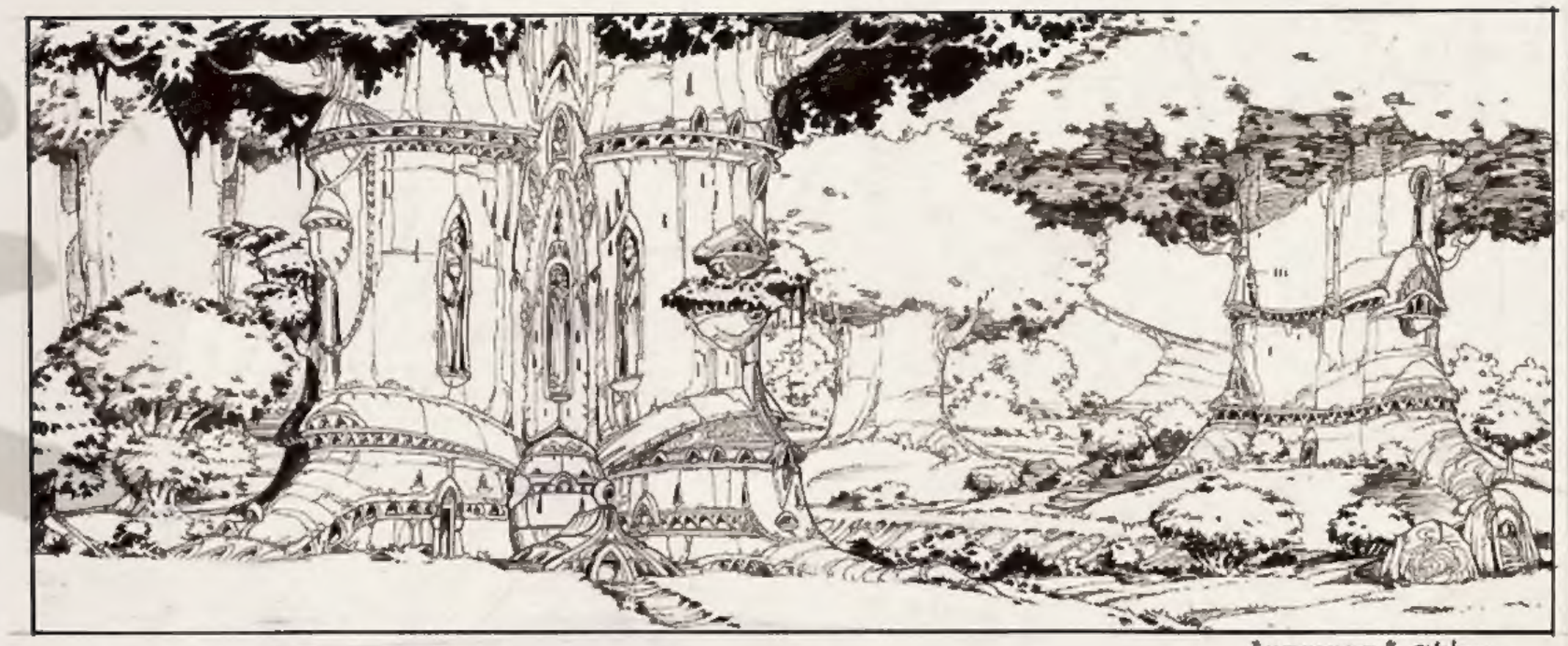
La BD

Ma mère enseignait le dessin et n'était pas le seul membre de ma famille à y être « sensibilisée ». Enfant, souhaitant raconter des histoires, je réclamais une caméra à chaque Noël ou anniversaire. Mes parents trouvaient ce cadeau aussi extravagant qu'hors de prix. Mais l'envie de raconter des histoires demeurait chez moi et le dessin est venu naturellement pallier l'absence de cette fameuse caméra. Vers l'âge de huit ans, avec un bon copain de classe, nous avons commencé à dessiner et à inventer des strips inédits des aventures de « Malabar », le personnage mascotte au t-shirt jaune qui sévissait dans les années 80 en quatre cases sur le papier qui emballait le fameux chewing-gum éponyme. Plus tard, mes ambitions grandissant et découvrant avec une passion intarissable les grands héros de la bande dessinée, je commençai à les recopier et à les détourner en leur inventant mes propres histoires, comme tout dessinateur en herbe qui se respecte. Ma fierté atteignit son apogée lorsque je réussis en CM1 à réaliser un récit de trente-deux pages d'une histoire originale des *Tuniques bleues* sans doute aussi palpitante que truffée de fautes d'orthographe ! Cette expérience fut l'élément fondateur et le point de départ de ma passion pour le neuvième art. Combien de milliers d'heures ai-je depuis passées concentré au-dessus de ma table à dessin ?...

Le fantastique

Aussi loin que mes souvenirs remontent, j'ai toujours été attiré par les histoires et les images fantastiques et bizarres. Une fascination parfois à la limite du malsain... J'aimais arpenter les musées d'histoire naturelle au milieu des squelettes et des momies, ou rester des heures entières à observer des spécimens tératologiques en lévitation dans le formol des bocaux géants de la collection de l'Hôtel-Dieu de Lyon, ou encore le costume du médecin de peste avec son bec tout droit sorti d'un tableau de Jérôme Bosch. Pour varier les plaisirs, je traînais souvent dans les parcs d'attractions. Autant je détestais tous les manèges qui se rapprochaient de près ou de loin des fameuses montagnes russes, autant j'étais captivé par les fameux et kitschissimes trains fantômes. Pour compléter le tableau, je vouais un véritable culte au vampirisme. Comme en témoigne la photo où je traumatise mon frère. Je poussai la logique jusqu'à créer en sixième un club de suceur de sang.

Aussi, mon grand-père maternel, grand amateur des civilisations anciennes, m'initia à leurs diverses mythologies. C'était passionnant et, à défaut de sang, je buvais ses paroles. À cette même période je me plongeai dans la lecture d'une bonne partie des grands classiques de la littérature fantastique et le visionnage de nombreux films d'horreur et de genre.



Dessins pour le jeu *Ryzom*

Nevrax productions

1992 : Designer pour *Le Cinquième Élément* de Luc Besson

1996 et 1997 : Dessin pour la série *Kazandou* 1 et 2 chez Glénat, scénario Gess

1998 : Designer pour le studio SLASH

2000 - 2004 : Cofondateur Okidoki studio

2000 : Designer pour le jeu *Ryzom* chez Nevrax

2005 - 2015 : Auteur de la série *Okko* aux Éditions Delcourt

Contexte dans lequel j'ai écrit *OKKO*

Tous ces éléments ont sans aucun doute constitué un terreau fertile dans lequel, plusieurs années plus tard, les racines de l'univers d'*Okko* ont puisé un certain nombre de leurs spécificités. J'espère avoir pu y retranscrire mon attrait pour le fantastique avec une certaine originalité.

Les jeux de rôle

Depuis mon adolescence, je pratique le jeu de rôle avec une partie de mes amis. Très rapidement, nous avons inventé nos propres scénarios, règles et univers, un travail de titan ! Nos parties endiablées duraient des heures, des jours, parfois même des semaines. Bien que ce loisir soit souvent décrié, je lui dois beaucoup. J'ai entre autres appris le sens de la narration et du rythme. Notamment lorsque j'étais meneur de jeu en captant et maintenant l'attention des joueurs autour de la table afin de mener la partie à son terme.

Dans les années 2000, autour du réalisateur Éric Chevalier (qui m'aidera sur les dialogues du premier cycle d'*Okko*) et avec deux de mes meilleurs amis, Pierre-Alain Chartier et Jérôme France, nous avons créé à Paris un label artistique répondant au nom d'Okidoki. Nous avons principalement travaillé pour le dessin animé, la 3D, sur des émissions jeunesse, la publicité ou encore le cinéma où nous intervenions en tant que designers ou storyboarders.

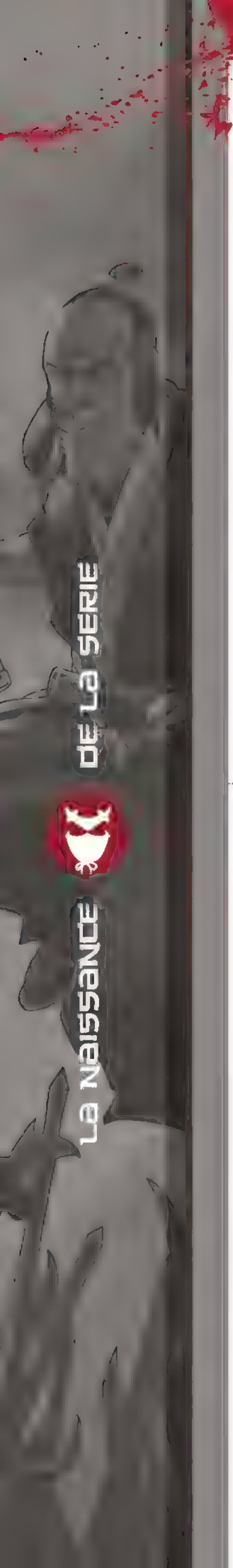
Durant cette période féconde, nous avons collaboré au sein d'une start-up (Nevrax) à la conception d'un ambitieux et magnifique projet de jeu vidéo, *Ryzom*. Ce fut une époque marquante. J'ai pu y développer pendant plus d'une année un style graphique, testant différentes techniques, notamment au niveau de l'encrage. Quelques mois après la fin de notre mission et fort de cette expérience, l'envie de refaire de la bande dessinée se faisait de plus en plus pressante. Je commençais sérieusement à envisager un retour à mes premières amours...

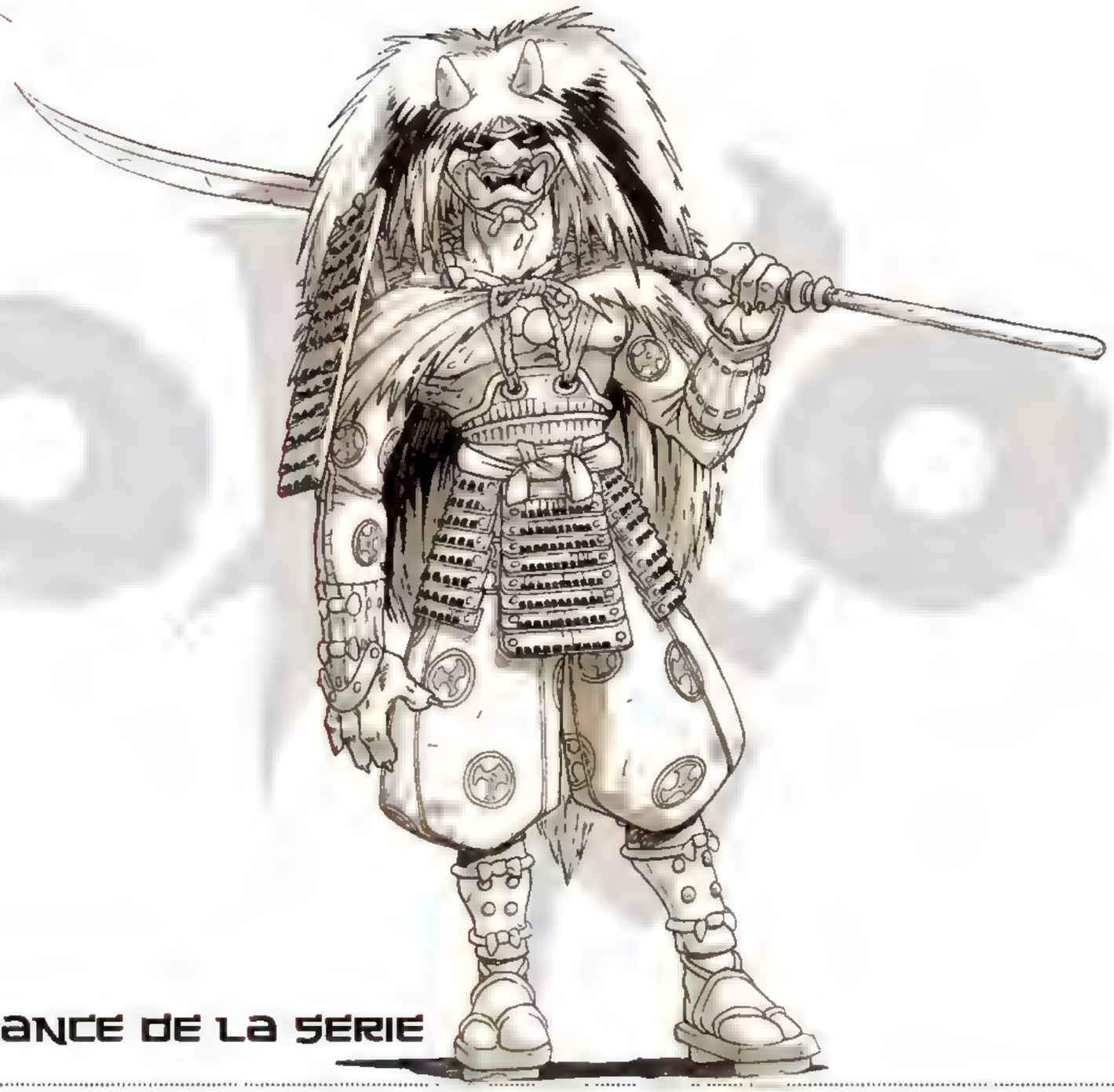
Autoportrait

Dessin de presse

LA NAISSANCE DE LA SERIE

okko





La naissance de la série

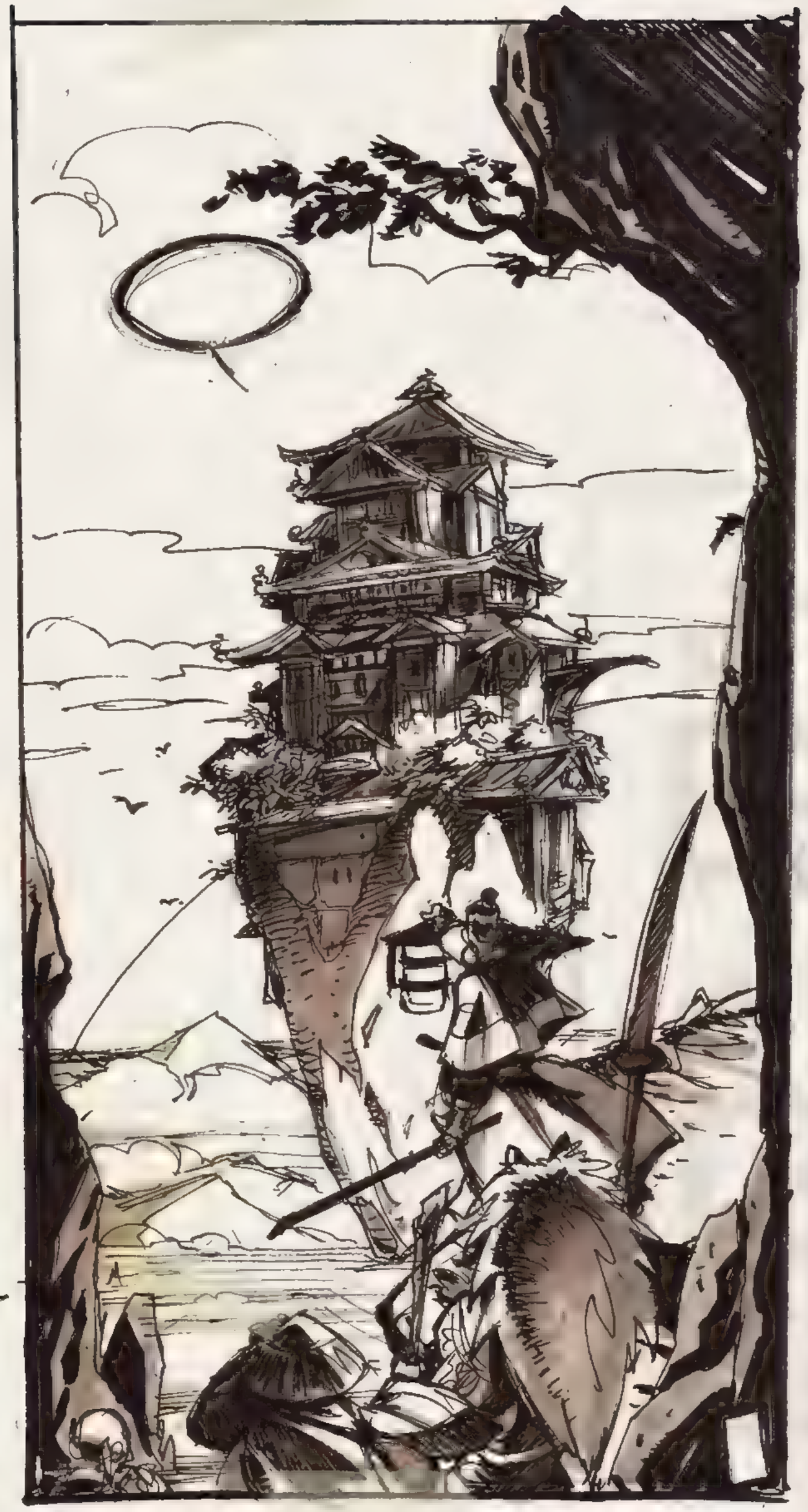
Ce fut comme une sorte de fulgurance... une évidence.

Développer une série puisant ses sources dans un Japon fantastique s'imposa à moi en très peu de temps. Je sentais la richesse et le potentiel d'un tel concept. Pendant une dizaine de jours, j'esquissai les premiers visuels de mes futurs héros (très proches de ce qu'ils seront en définitive), des bunrakus de combat, sortes de marionnettes géantes nipponnes, et autres démons. Je réalisai même un croquis, rétrospectivement assez troublant, représentant Okko et ses acolytes observant un château en lévitation dans le ciel. Ce visuel prémonitoire est très proche de la scène finale du premier album.

J'ai rassemblé ces images avec d'autres designs choisis dans mes expériences antérieures. J'ai gravé le tout sur un CD sous forme de diaporama, accompagné d'une musique énergique, que j'ai envoyé à quatre maisons d'édition avec une petite lettre de motivation et un CV. Dans cette prise de contact postale, j'insistais surtout sur mon envie de réaliser une série dont le concept serait les aventures d'un groupe de chasseurs de fantômes nippons — une sorte de *X-files* dans un Japon médiéval et fantastique — en prenant le risque de synthétiser au maximum mon concept. Il ne me restait qu'à croiser les doigts...

Croquis prémonitoire du *Cycle de l'eau*

Lorsque j'ai réalisé ce visuel, je n'avais pas encore écrit le scénario du premier cycle. Il allait m'inspirer le final du premier album...



Quelques jours plus tard, François Capuron, alors responsable éditorial aux Éditions Delcourt, me contacta. Il semblait trouver mon travail intéressant et me proposa un rendez-vous pour en discuter. Cette rencontre fut très agréable, même si François ne comprit pas immédiatement ma démarche et qu'il me proposa rapidement de travailler avec un scénariste. Je pris le risque de décliner sa proposition car je souhaitais écrire ma propre série. Je lui proposai de revenir un mois plus tard avec des éléments plus précis et factuels pour qu'il puisse juger du potentiel de celui-ci.

Waaaouh...

« Waaaouh, mais c'est quoi ce projet ? Et c'est qui ce dessinateur, il est trop balèze, d'où sort-il ? Bon sang, j'espère qu'on va être les premiers sur le coup ! Ça va cartonner, ce truc, faut foncer !!! »

Voilà en synthèse quelles furent mes toutes premières réactions à la réception du dossier Okko, *des réactions un peu élémentaires certes, mais qui traduisirent le sentiment trop rare que nous tenions dans les mains une bande dessinée pas comme les autres. La rencontre avec Hub fut aussi très humaine, elle demeure l'une des plus belles de mes années d'éditeur, elle confirma sans hésitation qu'*Okko *n'allait certainement pas être une série comme les autres...*

Encore aujourd'hui, je suis convaincu que malgré l'évolution de la bande dessinée et des goûts des gens, malgré la « richesse de l'offre », Okko *ferait naître ce même sentiment d'évidence chez les directeurs de collection de la profession qui recevraient le projet et déclencherait le même enthousiasme auprès des libraires et des lecteurs qui découvriraient le premier tome.*

Okko *possède une dimension intemporelle, on se demande même s'il n'y a pas un peu de magie derrière tout ça !*

François Capuron

François Capuron

1964 :
Naissance le 24 avril à Paris.

1986 :
Licence de sociologie à la Sorbonne.

1988 :
Maîtrise Métiers du livre Paris-XIII Villetaneuse.

1988 :
Entre aux Éditions Delcourt comme assistant et devient le premier collaborateur de Guy Delcourt.

1996 :
Occupe la fonction d'éditeur puis de directeur éditorial.

2006 :
Devient directeur du marketing et de la communication.

2014 :
Prend la direction marketing du groupe Delcourt (Delcourt et Soleil).

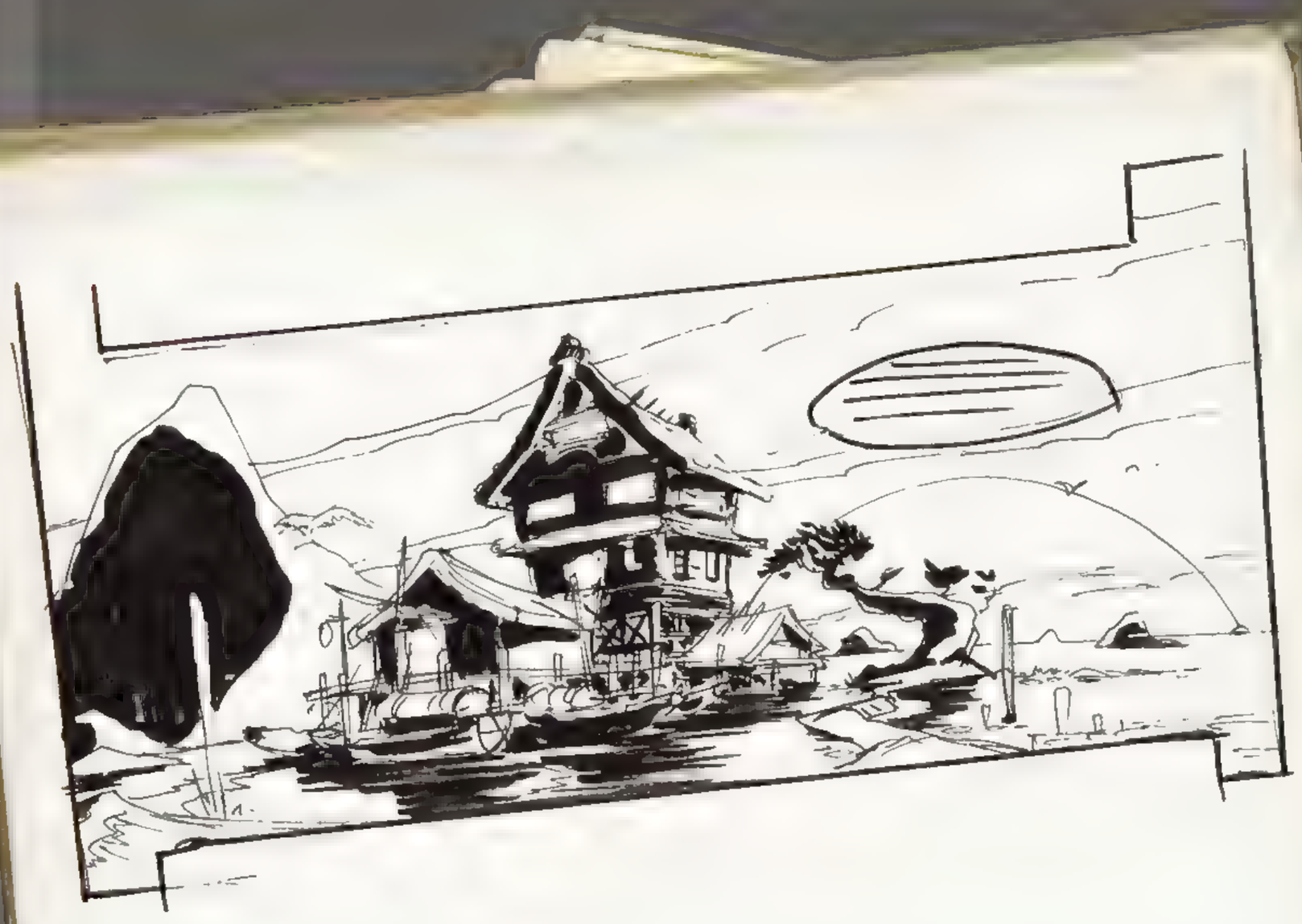
Je me remis au travail avec enthousiasme. Je précisai encore le contour de l'univers de l'empire du Pajan. Je m'efforçais d'être le plus précis possible tout en restant concis afin de ne pas me noyer dans un océan d'informations. En parallèle, je travaillais sur la psychologie de mes héros, leurs capacités, failles, secrets ainsi que sur leur passé respectif. C'est pendant cette période que le nom d'*Okko* s'est imposé tout naturellement. Ce palindrome avait l'avantage et la particularité d'être un nom court, facile à retenir, à la sonorité asiatique. Une sorte de logo sonore et graphique.

Dans de nombreux cimetières japonais, il existe des petits autels composés de cinq pierres. Chacune d'elles symbolise un élément, la dernière représentant le vide. J'avais l'ambition de développer cette série naissante sur ce modèle des cinq pierres. Je me suis dirigé vers des diptyques qui semblaient m'offrir la place nécessaire pour développer les récits que je commençais à envisager. Chacun d'eux symboliserait un élément naturel, un cycle propre se référant à la philosophie japonaise et au classique de la littérature universelle qu'est le *Traité des Cinq Roues* du célèbre Myamoto Musashi. Je savais que je commencerais par l'eau et que je finirais par le vide qui serait dans ce cas précis, une allégorie du passé d'*Okko*.

J'ai conçu et écrit le synopsis assez détaillé du premier cycle. Ayant une vision assez précise de la scène d'ouverture, je dessinai et réalisai la première planche, jusqu'à sa mise en couleurs. J'avais une idée claire du sujet et de l'ambiance. La planche du premier album édité est très proche de cette première version. Je réalisai également les deux pages suivantes sous forme de storyboard.

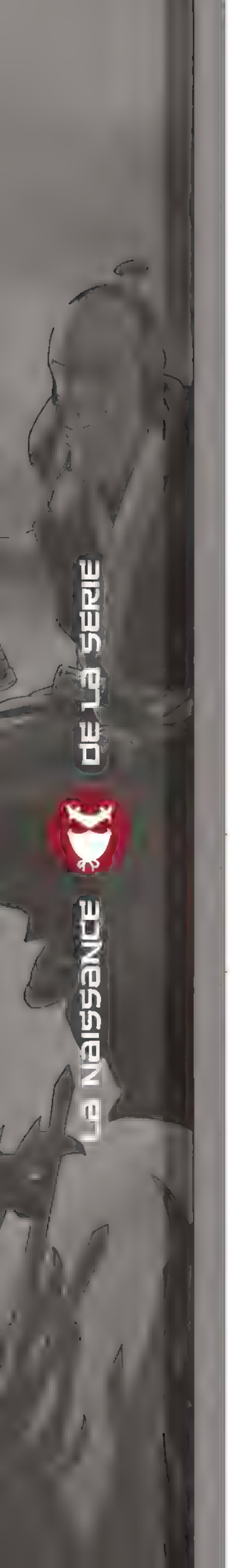
Il était temps de soumettre tout ce matériel à François Caparo. Il semblait enthousiaste malgré quelques questions et remarques pertinentes. Par exemple, j'envisageais pour le premier cycle le titre suivant : « Les larmes de la carpe ». Il se montra sceptique, trouvant qu'il évoquait la vase. Il me proposa de tout simplement nommer mes albums par le cycle qu'ils symbolisaient. Le temps lui a donné raison. Il me présenta à Guy Delcourt. Nous commencions à envisager une aventure commune sous forme de contrat. Je me sentais à l'aise. Alors que j'étais sur le point d'atteindre le précieux Graal, une autre prestigieuse maison d'édition me contacta à son tour pour me rencontrer. Je dois confesser que je n'ai pas ressenti la même qualité d'écoute chez ce nouvel interlocuteur ni la même compréhension de mon projet. Je ne le blâme pas, au contraire puisqu'il me poussa à signer définitivement mon fameux contrat avec les Éditions Delcourt. Sans flagornerie, les dix années suivantes, je ne l'ai jamais regretté un seul instant.

Il me fallut plusieurs mois pour me retirer progressivement des productions en cours contractées au sein du label artistique Ökidoki, et ainsi tourner la page pour me consacrer définitivement à la bande dessinée.



Erratum de la case centrale

J'ai complètement redessiné cette case où la première composition était étouffante, loin de l'évocation du voyage que je voulais suggérer.

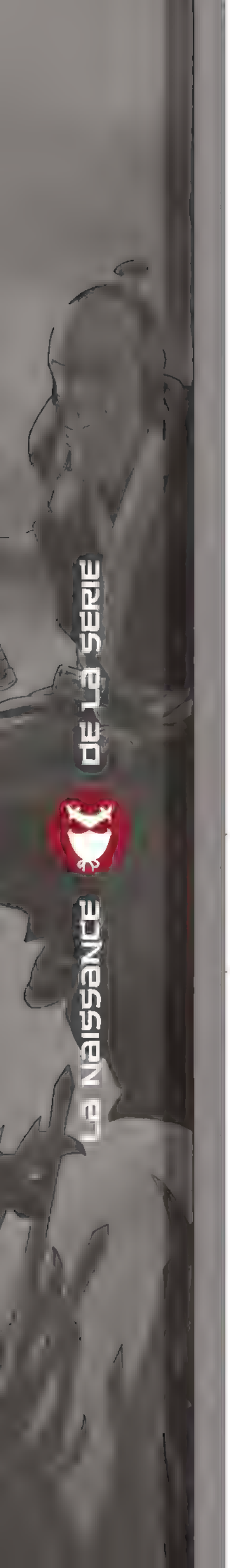


Storyboard des planches 2 et 3 du T1

Voici la séquence storyboardée qui accompagnait la première planche couleur que j'ai présentée aux Éditions Delcourt.

Strip d'entraînement

Voici un strip qui n'a pas été utilisé mais qui m'a permis dès le début de me frotter à cet univers.



Storyboard des planches 2 et 3 du T1

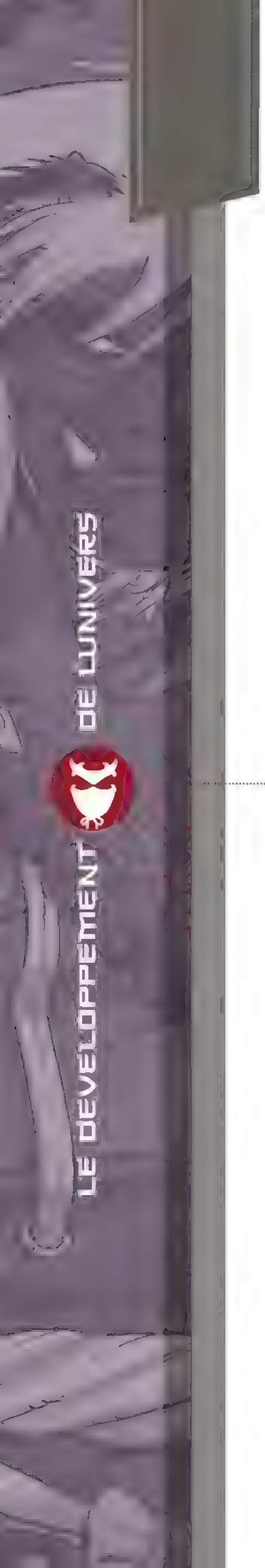
Voici la séquence storyboardée qui accompagnait la première planche couleur que j'ai présentée aux Éditions Delcourt.

Strip d'entraînement

Voici un strip qui n'a pas été utilisé mais qui m'a permis dès le début de me frotter à cet univers.

LE DEVELOPPEMENT DE L'UNIVERS

OKKO



Juin 2003:
Le déclic

LE DEVELOPPEMENT DE L'UNIVERS

PERSONNAGES

OKKO : « Singulier héros »

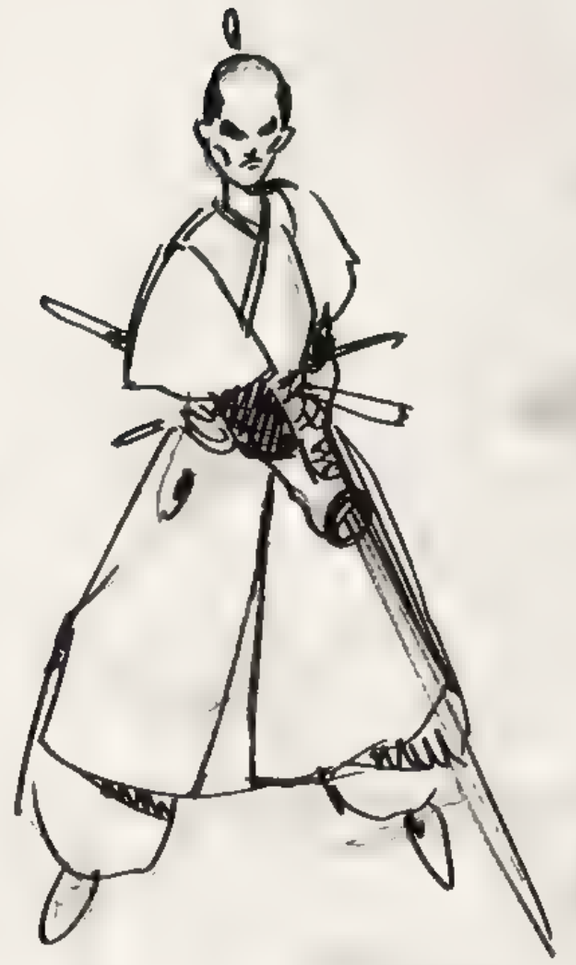
Il pesait de lourdes charges hiérarchiques, morales et sociales sur les samouraïs dans le Japon féodal. Entre leur maître (daimyo) et la voie du bushido, ces derniers étaient soumis à une véritable rigidité et à une existence terriblement codifiée. J'ai toujours préféré les personnages plus libres de leurs actes, les loups solitaires. Il ne me fallut donc que peu de temps pour décider qu'Okko serait un rônin (samouraï déchu ou sans maître). Ce statut social me permettait une grande souplesse de narration et de pouvoir faire évoluer une grande partie de mon récit dans les milieux populaires. Okko n'est pas tout jeune car je préférais un personnage ayant acquis une sérieuse expérience, aux antipodes du « bleu » naïf et candide. Au fil des albums, le lecteur devinera et découvrira en filigrane le passé du bushi, ses sombres secrets. Sa balafre sur son œil droit en est le témoin et le symbole. Okko est singulier, ambigu, froid, stoïque et parfois antipathique. Il mène une vie d'ascète. Il casse l'archétype du héros sans aspérités mais est capable de sauver, par ses actions, la face du monde ou la veuve et l'orphelin. Très habile dans le maniement du katana, il possède une botte secrète le rendant plus dangereux de dos que de face. Je trouve que ce particularisme lui correspond assez bien.

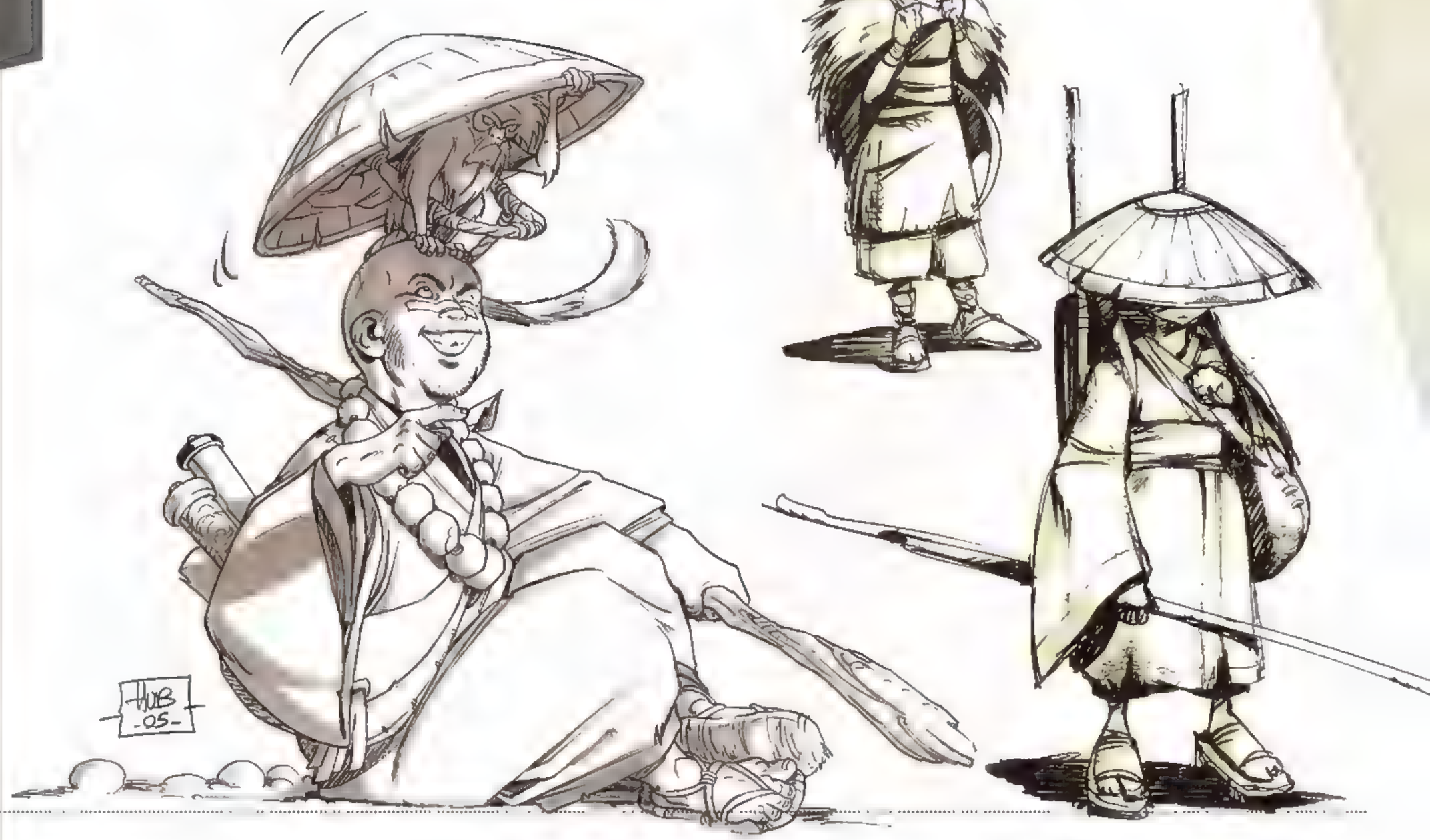
NOBURO : « Derrière le masque »

Visuellement il est sans doute plus fort et plus charismatique que son maître. Son masque rouge le rend énigmatique. Lui et Okko ont des rapports complexes. Assez effacé, Noburo semble sous l'emprise du rônin. D'ailleurs, au vu de ses capacités hors du commun, le lecteur pourrait ne pas comprendre que ce colosse ne soit pas le meneur du groupe. Fort comme un bœuf, il manipule comme personne le naginata, une arme d'allonge qui dans le Japon féodal était principalement utilisée par... les femmes. Et malgré son masque plutôt repoussant, aussi étrange que cela puisse paraître, Noburo semble exercer une fascination sur la gent féminine.

Premières recherches sur Okko

Je pense que j'avais une vision plus précise de la psychologie du personnage que de son design, qui allait évoluer au cours du premier cycle.





NOSHIN : « Comédie et magie »

Ce bonze fantasque aux tocs de langage (tsu !) est la bouteille... d'oxygène de la série. Par ses comportements burlesques et son caractère jovial, il compense le stoïcisme de ses deux compagnons de route. Son addiction à l'alcool et son côté épicurien (assez éloigné de l'image que l'on peut se faire au premier abord d'un moine qui recherche la sagesse) m'ont été inspirés en partie par l'excentrique Diogène. Noshin me permet de rendre le récit parfois un peu plus léger et de placer des scènes de comédie qui viennent même parfois se nicher dans des situations tendues, voire dramatiques — ce que j'appelle « souffler le chaud sur le froid ». Noshin déride cet univers nippon parfois un peu trop sérieux et pompeux.

Noshin est un moine « élémentaliste ». Ses sûtras et ses prières lui permettent de rentrer en contact avec les esprits de la nature. Ce qui offre une multitude de possibilités scénaristiques... même si invoquer un kami n'est pas sans danger !

Okko se montre souvent très dur avec le moine, et au fil des cycles, cela va en s'accentuant. Mais qui aime bien châtie bien, et Dieu sait si j'aime ce personnage... tsu !!!

TIKKU : « Narrateur de l'histoire »

Jeune pêcheur, il rejoint le groupe lors du cycle initial. Il est le témoin privilégié des exploits d'Okko et de ses compagnons. Il est aussi le vieux narrateur du récit, un clin d'œil entre autres au magnifique roman d'Umberto Eco, *Le Nom de la rose*. Le traumatisme résultant de la disparition de sa sœur, Petite Carpe, tuée par un couple de vampires, le décidera à se joindre au groupe en tant que page. Le moine Noshin deviendra rapidement un mentor bienveillant, lui enseignant la sagesse des moines.

Hommage à Gaston Lagaffe

Ce visuel réalisé pour un tirage spécial de Bruno Graff Éditions est un clin d'œil à une des couvertures du génialissime anti-héros de Franquin. À vous de trouver laquelle !

Okko posant au milieu du bestiaire pajanais

Les ex-libris sont parfois une récréation qui contraste avec le long récit, beaucoup plus exigeant.
Cette sérigraphie réalisée pour le BD Fugue café de Bordeaux en est aussi le parfait exemple. La composition de cette image est directement inspirée des photos de classe ou des équipes sportives.

L'EMPIRE DU PAJAN

Lors de la conception de l'univers géographique et culturel de la série, à savoir l'empire du Pajan, j'avais l'intuition qu'il était difficile en bande dessinée de développer un monde riche et complexe, en raison de la pagination et du manque de place. Il est donc important de suggérer et de symboliser son originalité par quelques caractéristiques plutôt que de se perdre dans un foisonnement de détails qui pourraient se brouiller avec la trame générale de l'histoire, qui reste prioritaire en termes d'informations.

Voici donc les quatre grands thèmes que je me suis efforcé de développer au fil des albums :

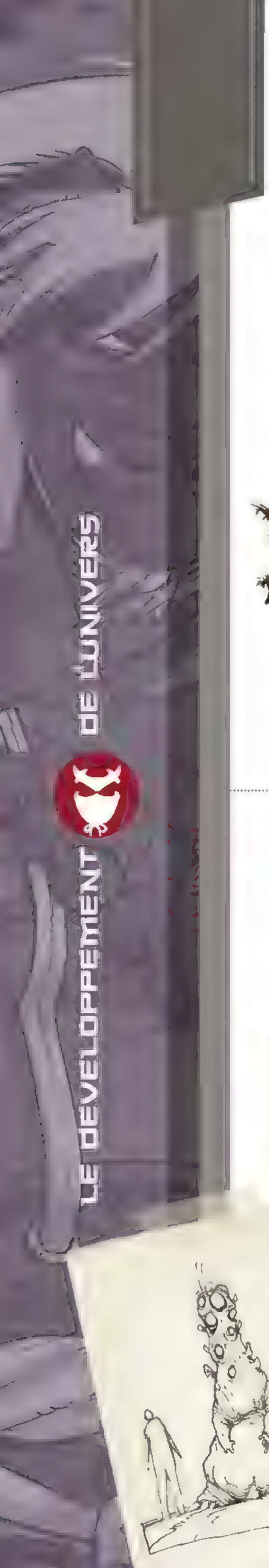
#1 LES YOKAIS

Le bestiaire des créatures nipponnes

Les légendes nipponnes sont riches de monstres et autres démons. Mais ce n'est rien en comparaison du nombre de fantômes et esprits en tout genre supposés tourmenter les vivants. Beaucoup sont tout de même folkloriques et grotesques. Bien qu'ils soient un élément essentiel, leur utilisation parcimonieuse me semblait plus crédible... Je les imagine plutôt survivre en se cachant des humains que mener une existence en plein jour de façon ostentatoire. Surtout que certains humains les ont suffisamment étudiés et les chassent... Okko et ses compagnons en font partie.

#2 LES BUNRAKUS DE COMBAT

Peut-être l'élément le plus original de l'univers de la série. Ces puissantes machines de guerre sont le croisement entre l'art de la marionnette japonaise (le bunraku) et les robots futuristes tout droit sortis d'*Appleseed* ou d'autres mangas ! De taille imposante, ils constituent des éléments graphiques assez jubilatoires à créer et à dessiner. Au fil des cycles, je me suis efforcé d'apporter quelques informations supplémentaires sur leur fonctionnement.



T10 - Planche 41 - Cases 7 et 8
Sur ces deux cases, Noshin fait apparaitre les quatre Kamis différents.

03 LES KAMIS

Ces divinités et esprits japonais symbolisent les forces de la nature. Apaisés ou en colère, ils sont la source principale de la magie de l'empire du Pajan. J'ai cherché à différencier chacune des invocations de Noshin afin d'éviter qu'elles ne deviennent trop répétitives et lassantes.

04 L'ERE D'ASAGIRI (de la brume) ET LES 4 CLANS MAJEURS

Les aventures d'Okko se déroulent dans un contexte chaotique. Le bas peuple souffre quotidiennement des turpitudes des puissants et de leurs incessantes luttes pour le pouvoir. Afin de symboliser la noblesse, j'ai conçu quatre clans bien distincts les uns des autres qui se font la guerre depuis des décennies. Chacun d'eux a développé des facultés bien précises. Tous se battent pour imposer sur le trône vide une nouvelle lignée d'empereurs issue de leur famille, capable d'installer une paix durable.

Kamis de terre

Différentes recherches faites pour *Ryzom* ou *Okko*.

Ces dernières décennies, ce clan a acquis un avantage politique certain en remportant un grand nombre de batailles illustres à l'aide de ses bunrakus de combat. Les Ataku sont passés maîtres dans la construction et la manipulation de ces marionnettes géantes.

CLAN ATAKU

CARTE OFFICIELLE DU PAJAN SOUS L'ERE D'ASAGIRI

CLAN BASHIMON

Ce clan à la réputation sulfureuse regorge de comploteurs et de diplomates intrigants. Grâce à leur connaissance de la poudre, ils produisent des « gueules de feu », sortes de mousquets primitifs, qui sont redoutables.

CLAN PAJAN

Avant l'avènement de l'ère d'Asagiri, le clan du Pajan régna pendant de nombreux siècles sur l'empire. Depuis, il cherche à recouvrer sa splendeur et son influence. Ses dojos ont la réputation de former les plus grands et les plus valeureux samouraïs et tacticiens de l'empire.

CLAN YOMO

Ce clan mystique et raffiné forme, dit-on, les plus puissants sorciers élémentalistes. Sur les champs de bataille, ces derniers ont fait basculer bon nombre de victoires.

Storyboard

Scénario – Storyboard :
Extrait Séquence 24.
Sur la tombe de ses parents.

Okko se recueille sur la tombe de
deux parents. Il a changé de tenue
porte un petit sac en bandoulière
si qu'un chapeau.
Kubban (sans manteau) apparaît d
dos.
Okko devinant la présence du gé
m'a fallu de nombreuses années
réussir à deviner qui vous éti
légendaire Kubban.
Kubban: Je t'avais promis que
routes se recroiseraient un
je ne savais pas que ce sera
si triste occasion. Okko, j'
lé pour toi.
Okko: Gardez votre compass
veux pas… De plus, je ne
vous portiez réellement m
votre coeur.
Kubban ne relevant pas l
La charge d'un tel doma
lourde pour tes jeunes
mouraï.
Okko sort son tanto (c
sa natte, libèrent se
jette son chignon au
Okko: Vous avez mill
ne suis pas fait po
j'ai encore moins l
nir un de ces samo
fantômes. À partir
famille Kiritsu n
Okko partant, et
estampe : Au fai'
vous m'aviez cor
nées. Je n'en a
Adieu, Kubban !
Kubban: Au rev
nous appellent
Okko ne répon
accroché le r
la vieille f

Fin de séqu
2 pages.
pages 60/6

scénario

LA NARRATION

DEUX COUPES PAR JOUR SANS PAS UNE DE PLUS

QUELLE HOMME RÉSISTERAIT À L'ATTRAIT D'UNE TELLE FORTUNE ?

DANS LE BUT DE ME FAIRE AVOUER MES PRÉTENDUS FORFAITS, JE SUBISSAIS RÉGULIÈREMENT D'HUMILIANTES ET INSOUTENABLES SÉANCES DE TORTURE. COMME SANS DOUTE BEAUCOUP D'AUTRES INNOCENTS, J'AVOUAIS CE QUE MES TORTIONNAIRES VOULAIENT ENTENDRE AFIN DE METTRE UN TERME À CE CAUCHEMAR. NUIT ET JOUR JE PLEURAIS, REGRETTANT MON ANCIENNE VIE...

EN ATTENDANT L'INSTRUCTION DE MON PROCÈS, ILS ME JETÈRENT DANS UN DE LEURS SINISTRES CACHOTS DANS LEQUEL ILS ME LAISSÈRENT CROUPIR DE NOMBREUX MOIS.

MAIS UNE NUIT, PAR UNE ÉMEUTE... DAME KATSUKI XI... EN PERSONNE... TOUJOURS DE CE... ÉTA...

LE MONASTÈRE DES PRÊTRES D'ARGENT...

BOOM

PAC!

PITIÉ!!! DU RIZ !!!

ON CRÈVE DE FAIM !!!

...IVREZ !!!

FOUTUES GUERRES !

DE TOUTE FAÇON, JE NE PEUX PAS ALLER PLUS LOIN. JE VAIS ME LAISSER MOURIR, LÀ...

PENDANT LES JOURS QUI VIENNENT, SI L'UN D'ENTRE VOUS S'AVISAIT D'ÉVOQUER LA MORT DE MON PÈRE AU VILLAGE OU AILLEURS, MÊME QU'UNE SEULE PETITE FOIS.

JE LUI PROMETS LA PLUS CRUELLE DES MORTS.

AINSI QU'À SA FAMILLE ENTIÈRE.

SUIS-JE SUFFISAMMENT CLAIR ?

MÉDECIN !

TU CONTINUERAS RÉGULIÈREMENT À TE RENDRE AU VILLAGE

TU FERAS COMME TU AS TOUJOURS FAIT. TU COMMANDERAS TES HERBES ET AUTRES POTIONS INEFFICACES.

IL NE FAUT PAS QUE QUI QUE CE SOIT SE DOUTE DE QUELQUE CHOSE.

RASSUREZ-VOUS, CETTE MASCARADE NE DEVRAIT PAS DURER LONGTEMPS.

ENSUITE, ET SEULEMENT ENSUITE, NOUS POURRONS ORGANISER DES CÉRÉMONIES DIGNES DE CE NOM

ET PORTER OFFICIELLEMENT LE DEUIL DE MON BIEN-AIMÉ PÈRE

30-31

okko

LA NARRATION

UN JAPON FÉDÉRATEUR

Dès sa conception, *Okko* se voulait une série épique et fédératrice souhaitant s'adresser à un large public, pas nécessairement connaisseur ni ayant une attirance particulière pour le Japon féodal. C'était plutôt une invitation au voyage qui permettait de se soulager de la complexité des codes qui régissaient la société japonaise de l'époque.

LE SCÉNARIO

Je me suis attaché à rendre le récit limpide et le plus clair possible, en essayant d'éviter toute confusion dans les informations progressivement délivrées. Exercice délicat où le scénariste doit toujours se mettre à la place du lecteur. Depuis les premières pages, je tire et déroule parallèlement trois fils narratifs :

- Le premier et principal est évidemment l'histoire propre à chaque cycle, la quête et ses enjeux.

- Le deuxième est la découverte des personnages principaux, de leurs spécificités, secrets et passé respectifs.

- Le troisième regroupe les informations permettant d'appréhender l'univers et ses particularités.

Chaque cycle peut plus ou moins se lire indépendamment des autres. J'ai voulu les construire en tenant compte de l'élément qu'ils symbolisent pour renforcer l'originalité de chacun et leur propre identité.

L'élément du cycle peut par exemple influencer le rythme du récit, mais aussi les lieux, certains protagonistes ou objets récurrents.

J'ai aussi cherché à rendre mes héros attachants et incarnés. Pour cela, j'ai essayé de les affubler autant de caractéristiques fortes que d'aspérités afin de créer des contrastes. Rien de plus intéressant que de découvrir et de développer les faiblesses d'un archétype pour le rendre encore un peu plus vivant. Je me suis le plus souvent possible efforcé de placer mes personnages dans des situations du quotidien. Rien de pire que des héros qui ne mangent ni ne dorment jamais ! Pour les personnages secondaires, il me fallait au moins leur trouver un détail capable de les caractériser.

Peu adepte des récits manichéens, j'insinue dès que possible une forme d'ambiguïté dans certains comportements des personnages principaux. Il en va de même pour les « grands méchants » de chaque cycle, tout en tentant souvent d'expliquer la logique qui les a poussés à agir de la sorte et/ou à devenir ce qu'ils sont.

La chasseuse de bakemonos

Portfolio des *Femmes du Pajan* - Bruno Graff Éditions

En général, je privilégie le fond par rapport à la forme, l'histoire par rapport au dessin. Sur une seule page, je tourne sur un nombre de cases assez élevé. De ce fait, l'harmonie et l'homogénéité globales d'une page sont plus difficiles à obtenir, mais ce choix me permet d'attacher un rythme et une densité au récit.

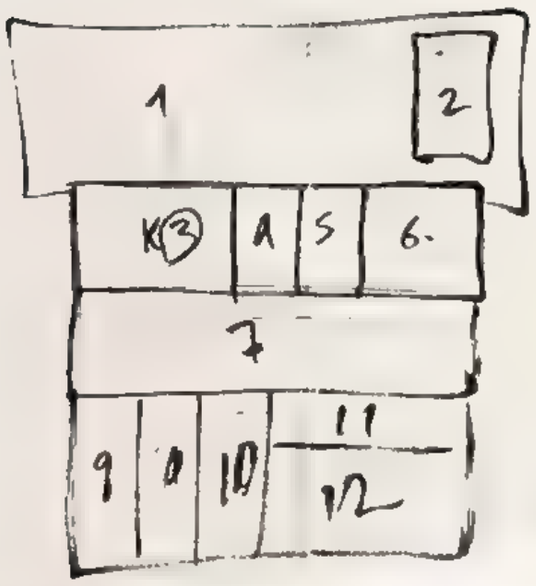
Dans *Okko*, la plupart des scènes d'action, telles que les combats, sont violentes, rythmées, rapides et courtes. Elles contrastent sans doute avec la tendance générale, me semble-t-il parfois, à une forme de surenchère. De plus, le côté expéditif de ces séquences spécifiques se rapproche des duels japonais au katana qui ne s'éternisaient que très rarement. Il a comme autre avantage d'économiser de la place dans une pagination serrée.

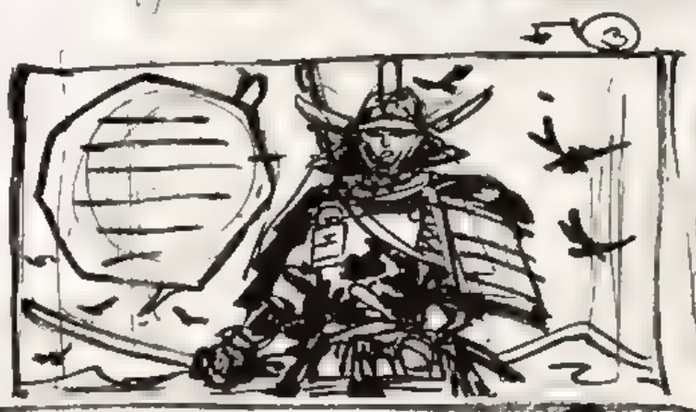
Comme j'ai commencé à l'évoquer un peu plus haut, j'aime mêler aux scènes de tension ou dramatiques des touches de comédie. J'utilise aussi régulièrement le système du flash-back en essayant de casser le plus souvent possible la linéarité du récit.

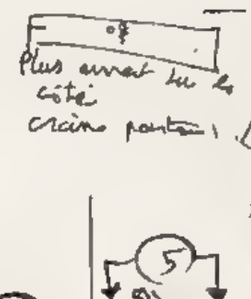
LE STORYBOARD

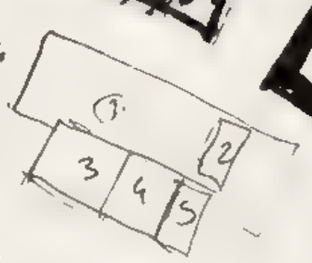
J'accorde la plus grande importance à cette étape primordiale. Il s'agit du passage de l'écriture à l'image. C'est tout simplement la colonne vertébrale du récit, où le dessinateur, tel un réalisateur au cinéma, est souvent confronté à une multitude de possibilités. J'envisage cette phase, qui nécessite une grande débauche d'énergie et de travail, un peu comme un casse-tête. Il faut trouver les angles de vue, les attitudes des personnages les plus explicites et pertinentes possibles, tout en essayant de garder une forme d'originalité et de lisibilité dans le récit... Les hésitations sont nombreuses, autant que les croquis et crayonnés abandonnés sur le bord de la route, car le moindre choix est déterminant. Lors du découpage, je prends parfois conscience de certains problèmes que posent une séquence ou certains dialogues que je n'avais pas perçus ou anticipés lors de l'écriture. Il n'est pas rare que je sois amené à devoir les transformer pour harmoniser le tout.

À la fin du *Cycle de l'eau*, j'ai rencontré Emmanuel Michalak (devenu depuis le dessinateur émérite de la série *Aslak* – en vente dans toutes les bonnes librairies) qui allait rapidement devenir un ami. Au vu de son travail et de son talent, notamment dans l'art de la narration, je lui proposai de faire un essai pour m'aider sur le storyboard d'*Okko*. Après quelques infimes réglages et ajustements, nous avons démarré une collaboration que jamais un seul jour, une seule seconde, je n'aurais à regretter. Merci Manu pour ta confiance...









Brainstorming vu par Manu !

J'adore ce dessin !
Tellement bien vu !

1968 :
Naissance à Épernay, en Champagne.

1988 :
Obtention du bac B.

1988 à 1991:
Études à l'école des Beaux-Arts de Reims, en section Art.

1991 à 2001:
La période dite floue.
Objection de conscience, mi-temps, études en autodidacte de la BD, et réalisation d'illustrations pour un éditeur de jeux de rôle.

2001 à 2007 :
Dessin des quatre tomes des *Cercles d'Akamoth*, scénario Le Galli, aux Éditions Delcourt.

2005 à 2008 :
Storyboard de six tomes de *Watch*, scénario Le Galli, aux Éditions Delcourt.

2008 :
Character designer pour le studio de jeux vidéo *Étrange Libellule*.

2006 à 2014 :
Collaboration avec Hub pour le storyboard de huit tomes d'*Okko*, aux Éditions Delcourt.

2009 à 2015 :
Dessin de quatre tomes pour la série en cours *Aslak*, aux Éditions Delcourt.

Emmanuel Michalak

Auteur

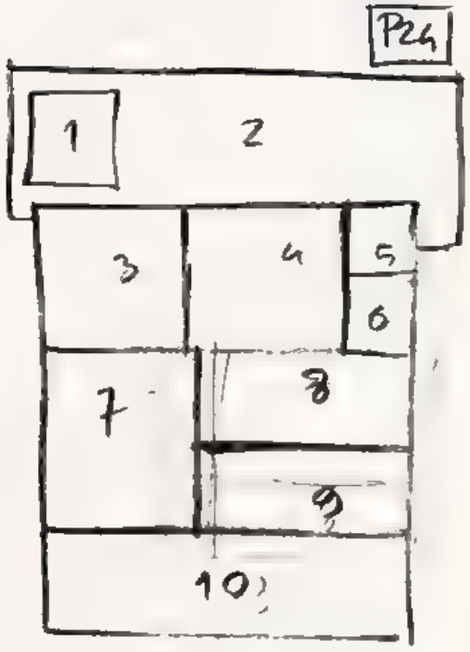
« Sa réponse est tombée comme un piano du douzième étage »

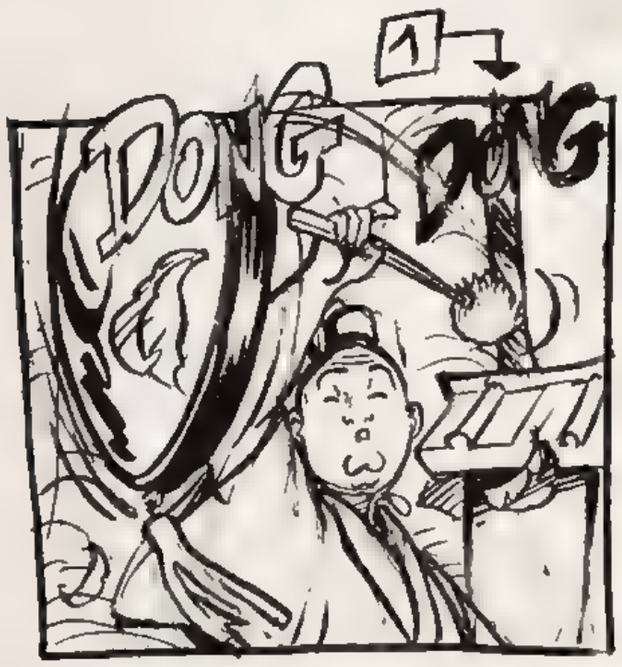
La rencontre, les débuts

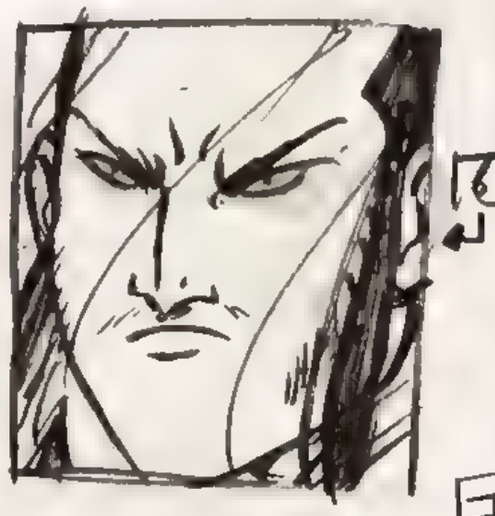
Premier essai

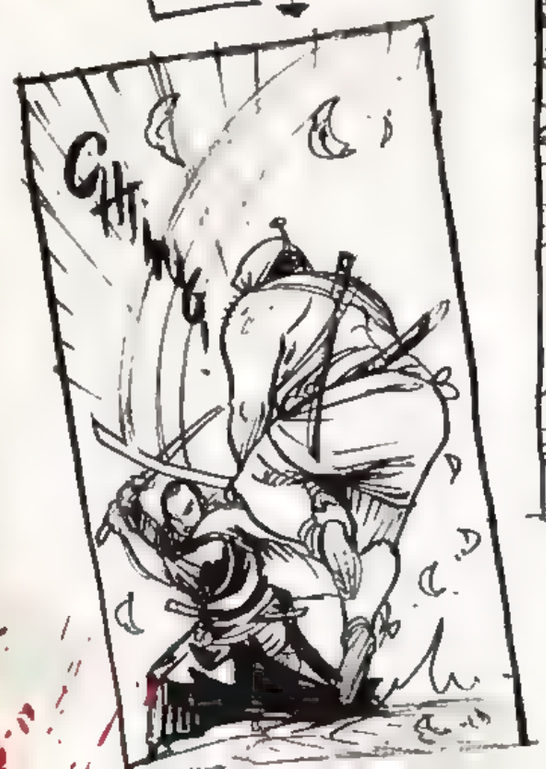
saire pour rendre une planche aussi

biance d'une scène.









Croquis de storyboard

Planche 24 du dernier tome.

Comment travaillons-nous ?

Il les fait au stylo-pinceau à

lecture fluide, sans accroche.

Le but visé ? Que tes pages a

Au boulot !

Simplifier la mise en page prévue.

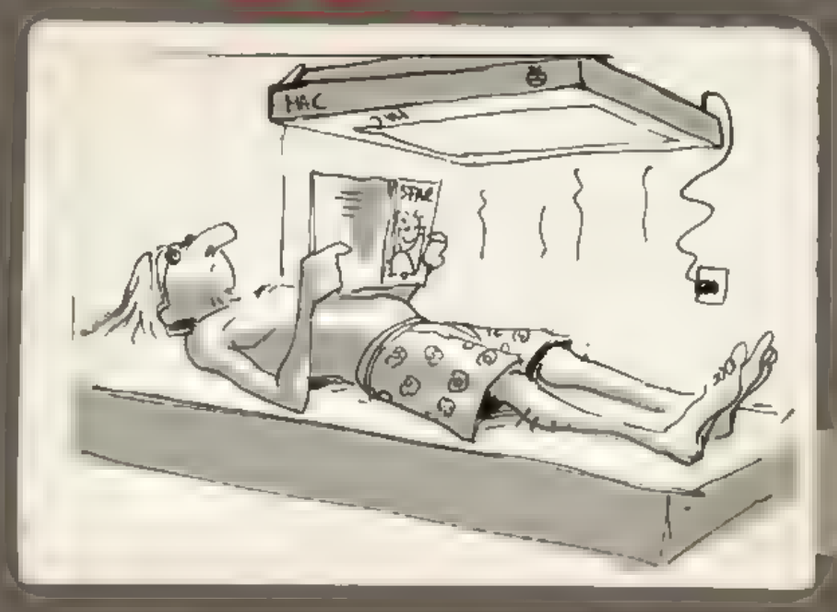
passer inaperçu.

Thierry Joor

suivant

Que la vie est cruelle !

Emmanuel Michalak



Un florilège de caricatures d'Emmanuel Michalak.

Sur mes rapports compliqués avec la nouvelle technologie *Hu*

8

?!

9

AAA!

10

TCHAK!

!!

changer sens de main.

DONG DONG DONG

ALORS C'EST LUI TON FAMEUX OKKO ?

JE NE VAIS EN FAIRE QU'UNE BOUCHÉE, MOI DE CE JEUNE GRINGALET !

GRR

C'EST... C'EST UNE FARCE ?

YAAAAAAH

TCHAK!

DONG DONG DONG

ALORS C'EST LUI TON FAMEUX OKKO ?

JE NE VAIS EN FAIRE QU'UNE BOUCHÉE, MOI DE CE JEUNE GRINGALET !!!

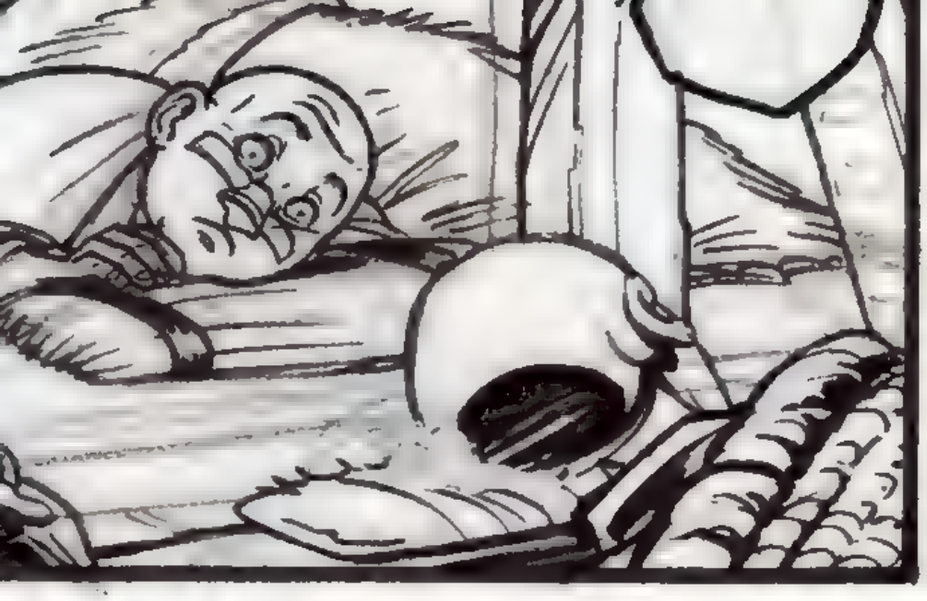
GRR

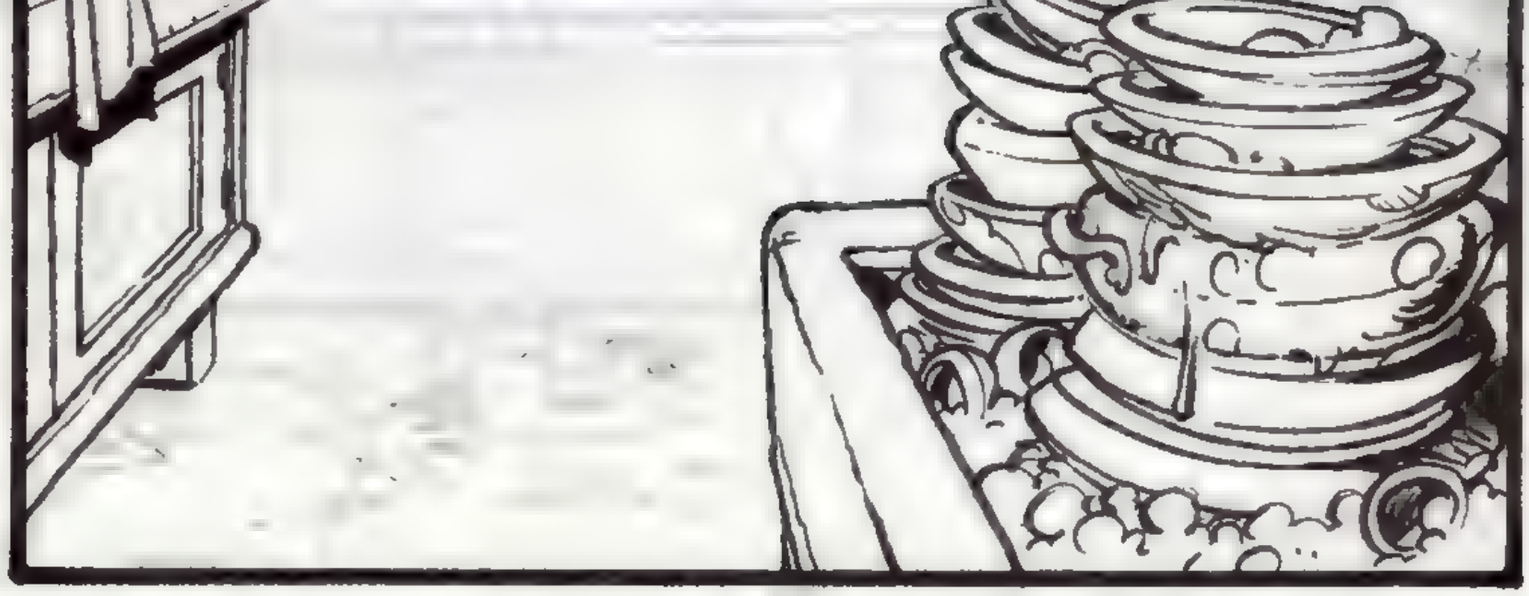
WOOOOSH

C'EST... C'EST UNE FARCE ?

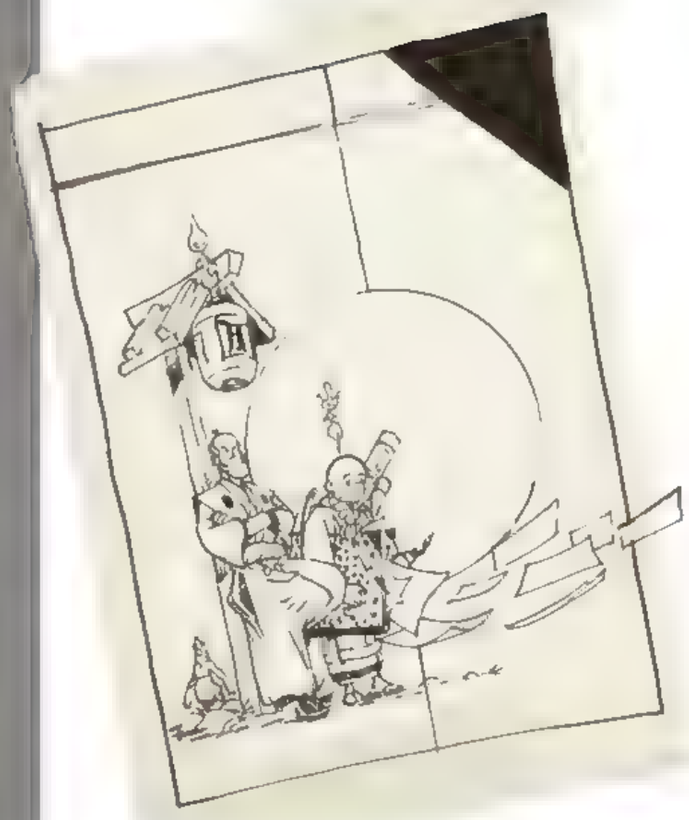
AAA

TCHAK!





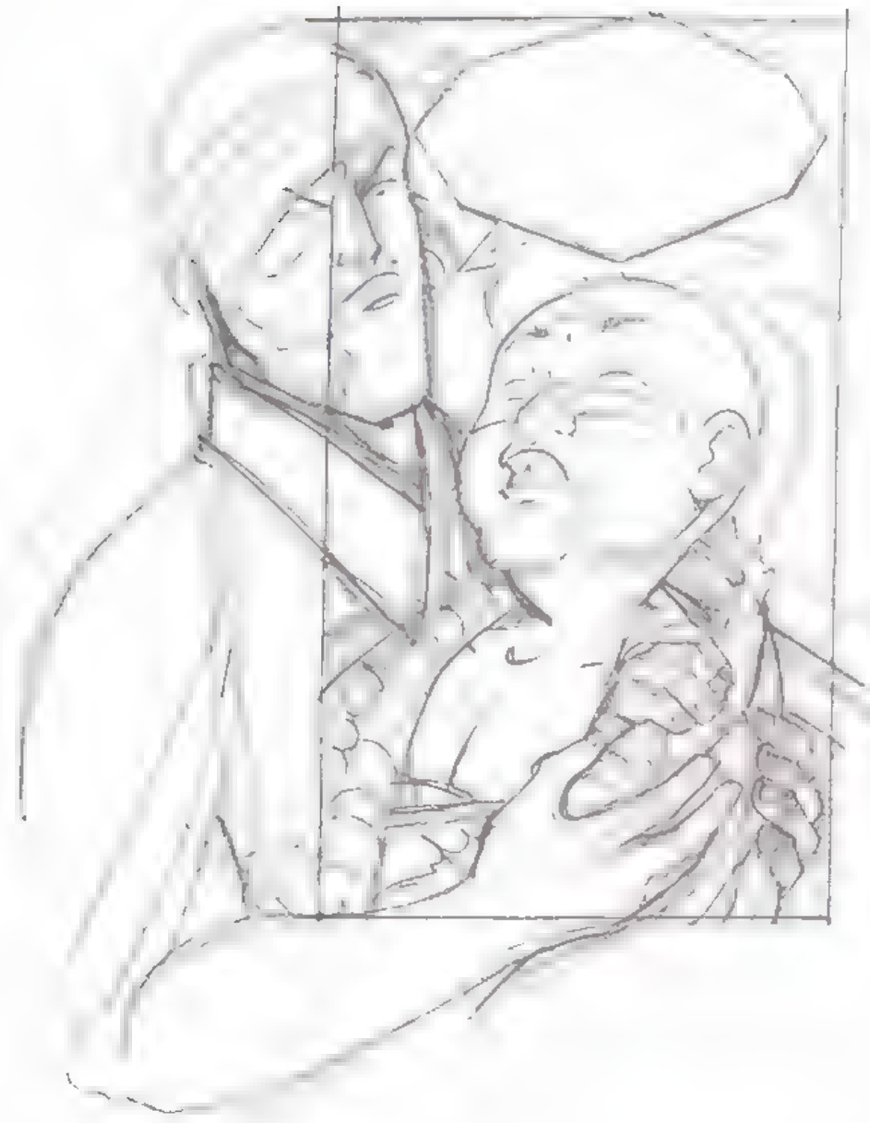
okko



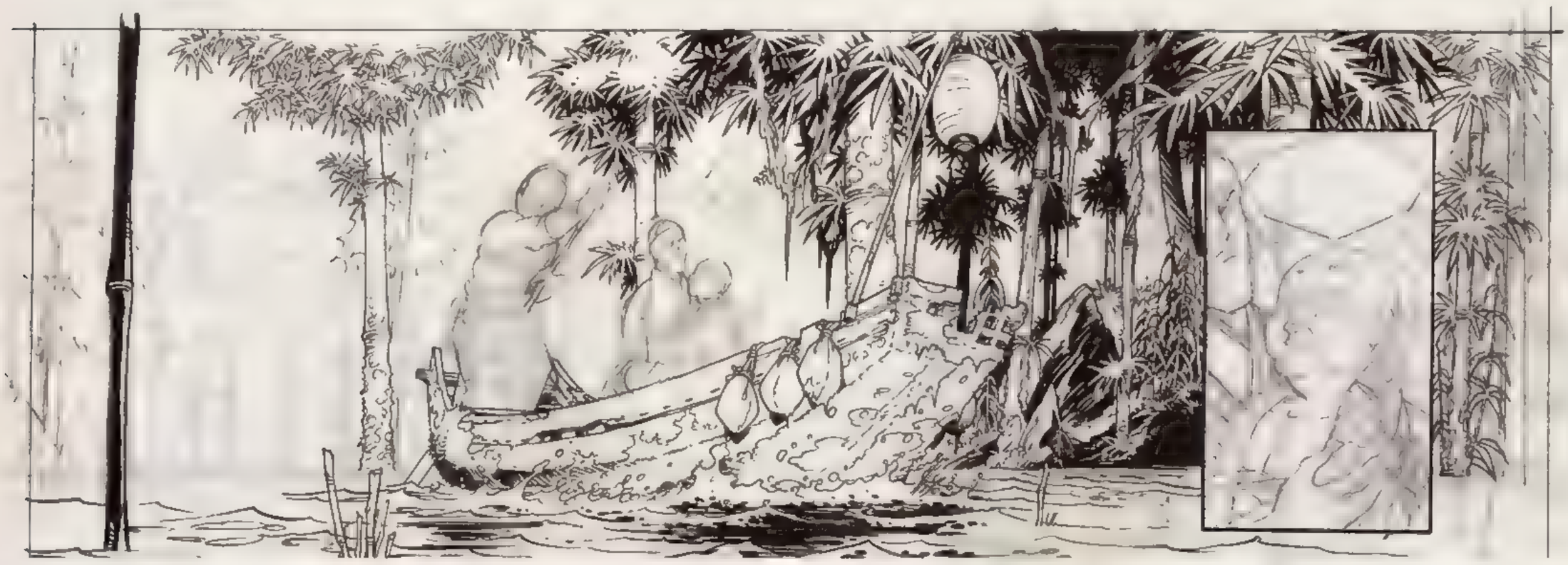
LES PLANCHES

CRAYONNÉ - ENCRAGE - CHAOS

Mes techniques de dessin et d'encrage, je le confesse, sont assez chaotiques, pour ne pas dire plus ! En effet, une fois le storyboard achevé, j'attaque l'ensemble des planches dans le désordre le plus complet. Très souvent, je commence à encrer certains détails d'une case sans avoir fini la totalité du crayonné. Puis, tel un papillon, je vais butiner sur une autre planche... Je peux me permettre de procéder de la sorte — bien que je ne le conseillerais même pas à mon pire ennemi — grâce au storyboard précis. Pendant de nombreux mois, je ne finis donc aucune planche. Cela peut même parfois devenir déprimant et angoissant. Difficile dans pareilles conditions de faire une estimation précise de l'avancée de l'album. De plus, je peux rencontrer de nombreux problèmes de raccords. Le seul avantage de cette méthode, qui en vérité n'en est pas une, se retrouve sans doute sur l'énergie positive que je mets sur la plupart des dessins puisque je ne subis pas la contrainte chronologique du récit... Toutefois, je fais le vœu de me débarrasser de cette manie peu académique et professionnelle dans un futur proche...



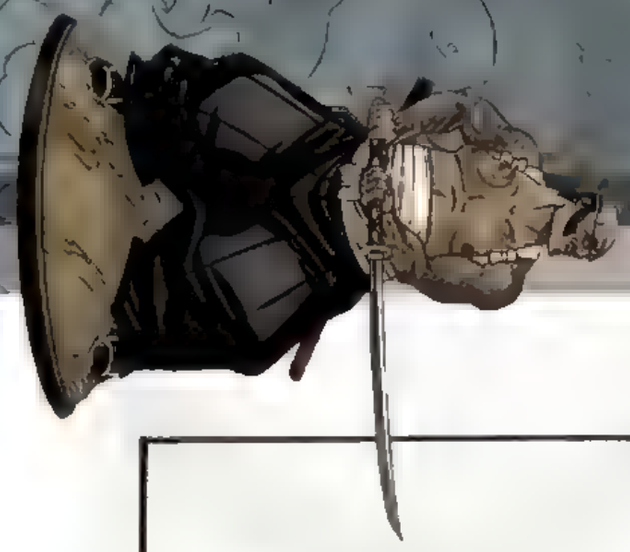
Storyboard de la planche 57

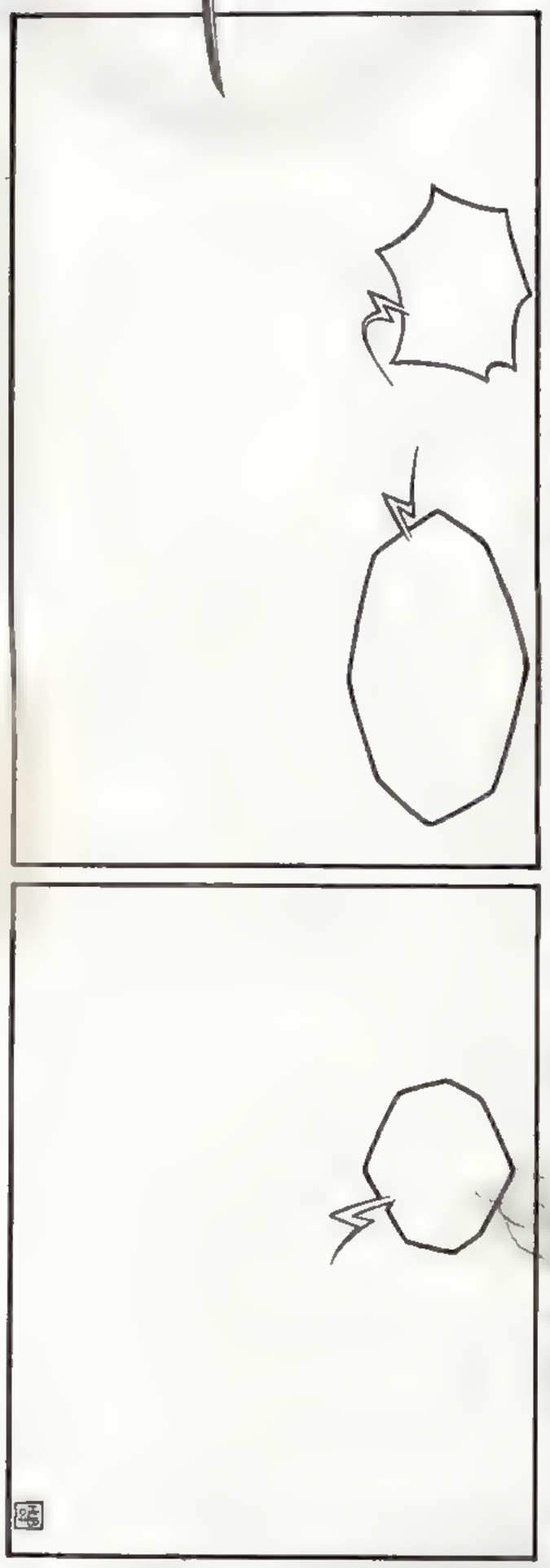


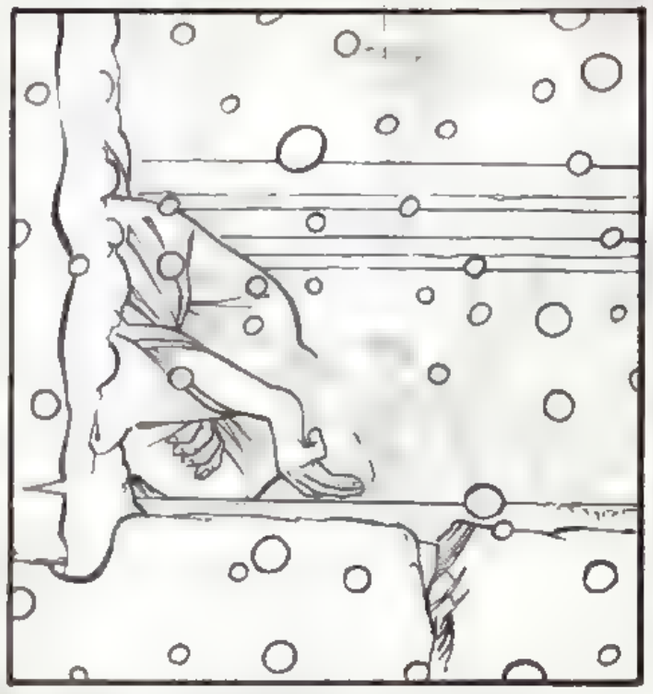
Crayonnés et encrage en cours de la planche 57

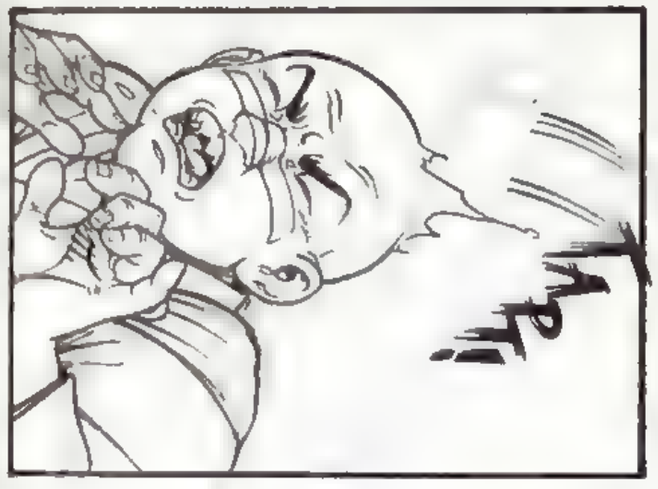
Il est rare que mon dessin préparatoire au crayon de papier et mine bleue soit très détaillé. J'ai peur qu'un crayonné trop parfait ou trop poussé ait tendance à figer l'encrage. J'essaye donc d'entretenir une certaine liberté et une spontanéité lors de celui-ci afin de garder un côté « vivant » au dessin final. Il m'arrive même de corriger certains défauts de dessin directement lors de cette dernière étape.

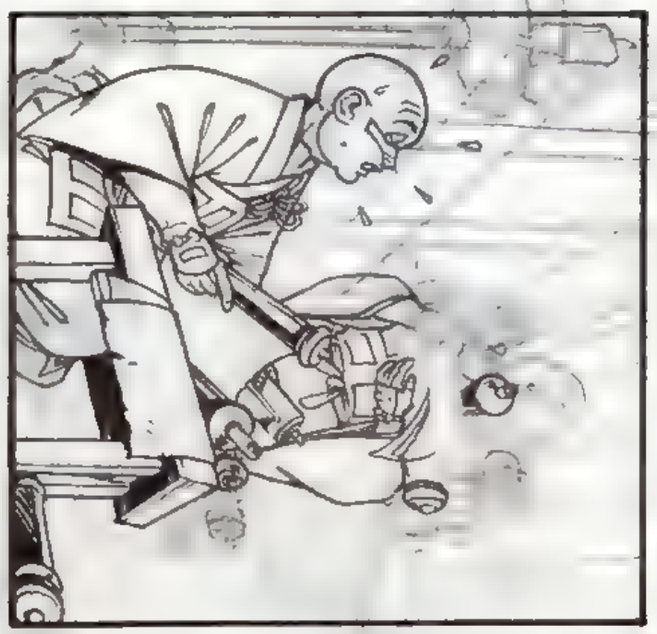
Encrage terminé de la planche 57

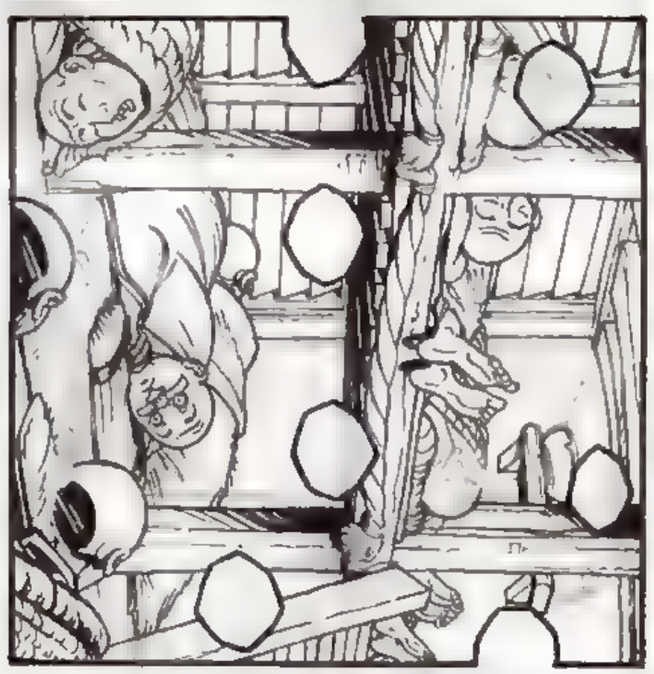


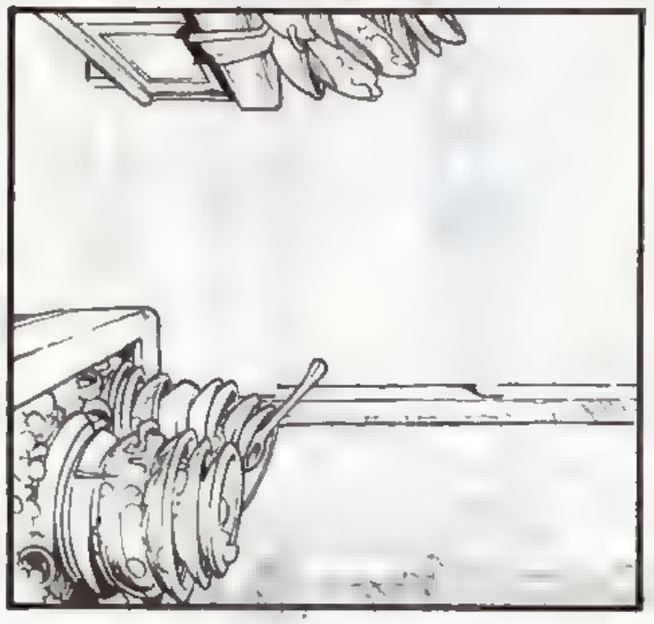


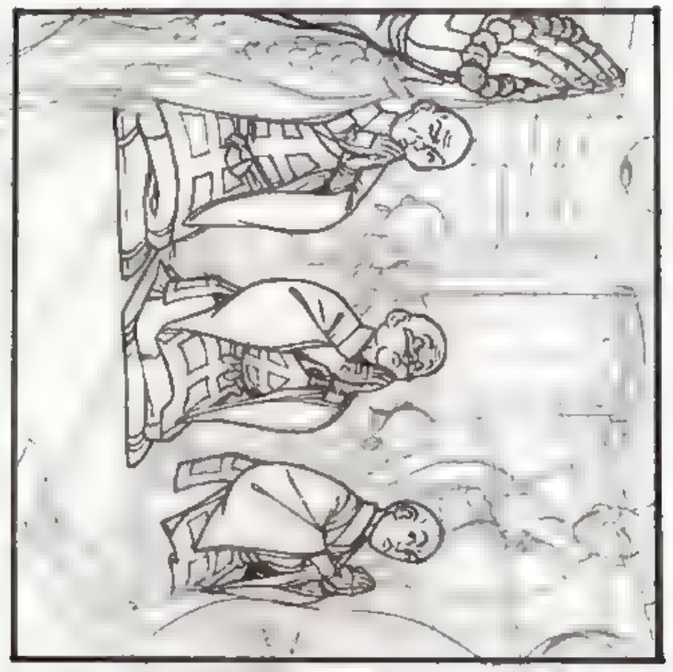


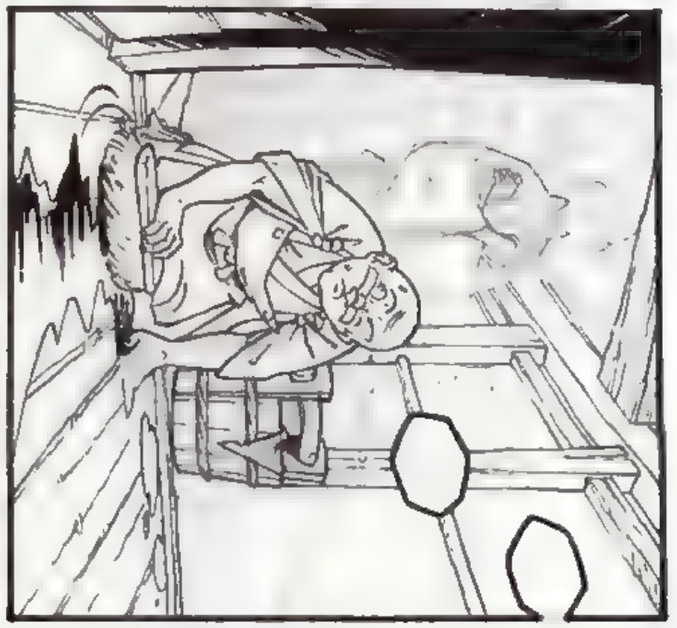

TAP!!!











LA MISE EN COULEURS

OKKO

LA MISE EN COULEURS

À peine avais-je fini l'encrage de la première page du premier livre que j'attaquai ses couleurs via l'ordinateur. J'avais une idée assez précise du résultat final auquel je souhaitais arriver.

J'optai volontairement pour une certaine sobriété, n'utilisant pour cela qu'une infime partie des vastes possibilités qu'offrent les logiciels actuels de mise en couleurs. En bande dessinée, je considère que la couleur doit participer à la lisibilité et à la compréhension de l'histoire. Elle est aussi au service du dessin et ne doit en aucun cas prendre le dessus. Je la voulais assez lumineuse, et j'ai souvent cherché à différencier chacune des scènes par des ambiances fortes et des tonalités dominantes pour symboliser et renforcer les émotions. Par exemple, une scène paisible et bucolique nécessitera une palette très différente de celle d'une scène plus angoissante dans les fondations d'un château. Pour la première, j'opterai volontiers pour des couleurs lumineuses, fraîches et naturelles, alors que pour la seconde, j'utiliserai sans doute une dominante tirant sur un vert malsain ou un rouge pouvant évoquer l'hémoglobine.

Avant d'attaquer la mise en couleurs, je commence toujours par placer les ombres, qui sont le prolongement naturel du dessin. Sur les personnages et les éléments de décor en premier plan, je les veux nettes, nerveuses et précises, alors que j'utilise en général des dégradés plus subtils pour les éléments en arrière-plan.

Au milieu du premier album, Stephan Pelayo, un ami que j'avais rencontré au sein de l'équipe de Nevrax, se proposa de m'aider sur la mise en couleurs de mes planches. Cette collaboration heureuse dura le temps des deux premiers cycles. Mais lorsque Stephan décida d'aller vivre à Madagascar, la distance rendit notre travail plus difficile. Pour le troisième, *Le Cycle de l'air*, à la suite d'un accident traumatisant que je me propose de vous narrer ultérieurement, j'optais pour une nouvelle coloriste, à savoir Li, ma compagne, que j'allais pouvoir martyriser à souhait puisqu'elle vivait et continue de vivre avec moi...

Page précédente : ***Le Baiser des kumos*** - Affiche

Page de droite : ***La Montagnarde*** - Portfolio - Bruno Graff Éditions

« [...] l'enthousiasme a toujours été là ! » *Stephan Pelayo*

Okko a été une aventure fabuleuse !

*Humbert et moi partagions quelques passions, comme d'interminables parties de JDR, des séances nocturnes de chambara. L'assister sur les couleurs d'*Okko *a été une évidence. Et comme dans toute aventure, il y a eu des coups durs mais l'enthousiasme a toujours été là. Aujourd'hui, je n'arrive pas à lire un* Okko *comme une autre BD, il y a des tranches de nos vies là-dedans, comme de traîner à 4 heures du matin lors de bouclages, car l'hôtel n'a pas enregistré notre réservation, ou de partager avec le public d'Angoulême l'engouement pour cette série. Comme Sophie — Li — a repris la suite sur les couleurs, j'en profite pour la féliciter pour son travail.*

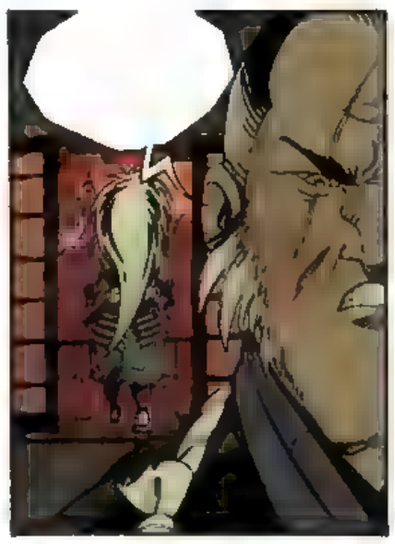
Merci à toi, Humbert, pour avoir partagé ce moment important de nos vies, et surtout, merci à nos lecteurs, qui ont suivi ces aventures fantastiques. » *Stephan Pelayo*

T10 - Planches 7 et 8

Ici, la consigne était de reprendre les couleurs des premières planches de la série, pour renforcer le sentiment de nostalgie annonçant la « FIN ».

Aussi, avec ces deux cases, la couleur a une grande importance narrative, celle du temps qui passe. Le soleil se couche pour la première. La lune illumine la nuit pour la seconde et Noburo s'isole et ne dormira sans doute pas.

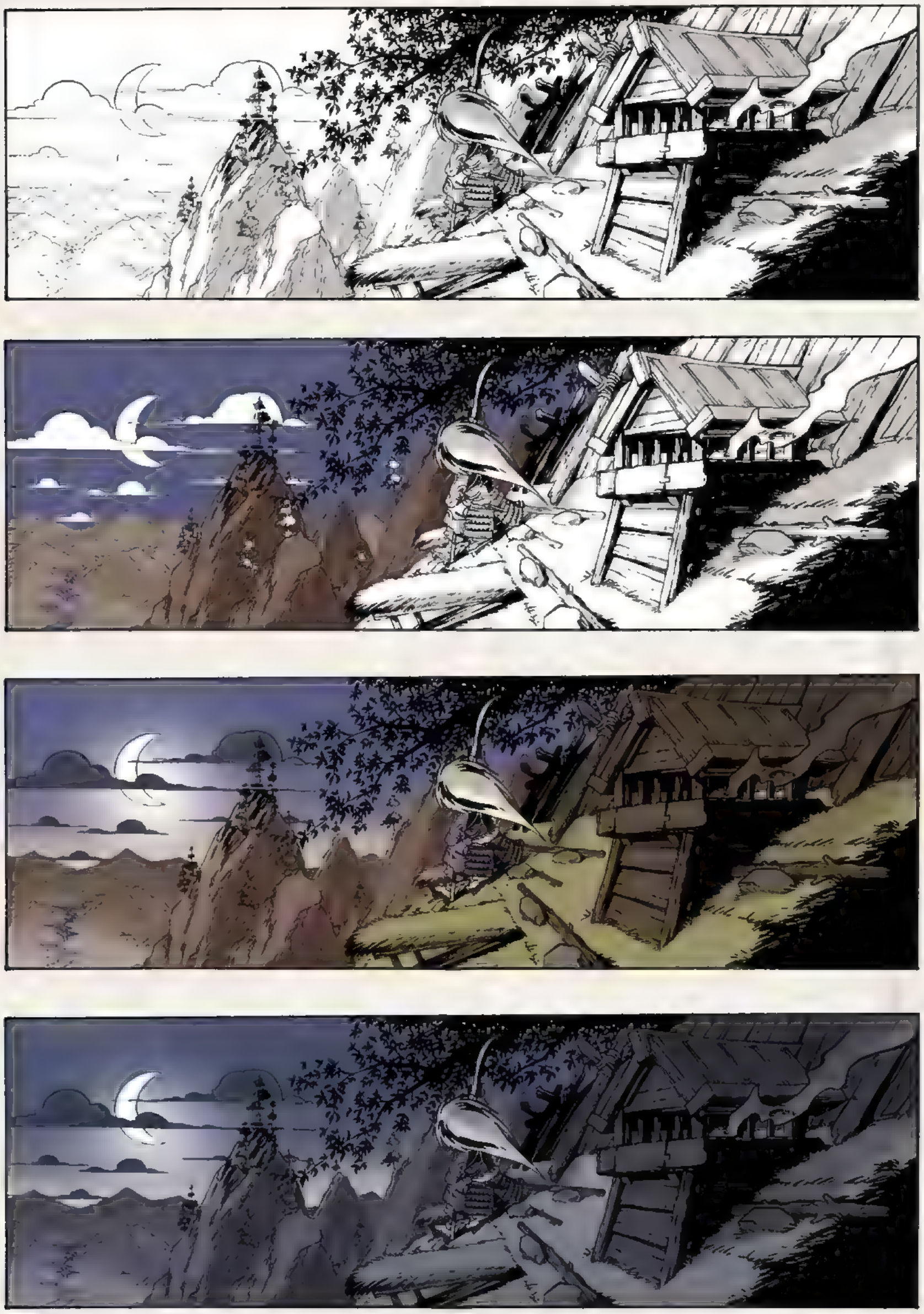
- Li -



Étapes de mise en couleurs

J'ai choisi ces deux cases pour vous montrer notre méthode de travail sur Photoshop. Comme un lieu est souvent amené à évoluer dans l'histoire, pour la cohérence des couleurs je pars souvent sur des teintes de base neutres, et je les adapte ensuite à l'instant de la journée, la météo, l'ambiance voulue. Ici, sur les étapes intermédiaires des deux scènes différentes, nous voyons les mêmes couleurs pour la maison de thé et les montagnes ; j'ai ensuite poussé l'ambiance au rouge pour le coucher de soleil, et pour la nuit poussé les bleus et enlevé les couleurs chaudes. Sur la case de gauche, je fais ressortir, par les fenêtres qui donnent sur l'intérieur, les couleurs ambiantes vertes de la pièce où se trouve Okko. À l'inverse, j'ai fait apparaître par la porte les couleurs chaudes dans lesquelles est baigné Noburo. Hub aime, pour des raisons de compréhension du lecteur et aussi esthétiques, attribuer aux lieux des dominantes bien distinctes.

-Li-



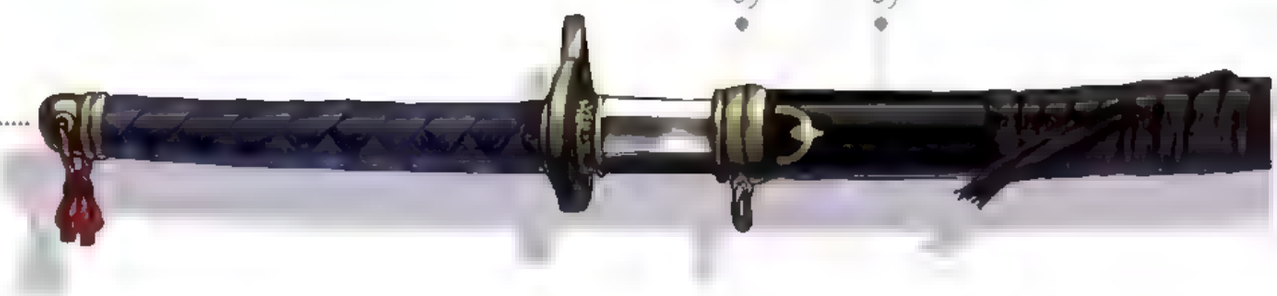
LE CYCLE DE L'EAU

« À celui qui ne sait pas vers quel port il navigue, nul vent n'est jamais favorable... »

Janvier 2005:
• Sortie du tome 1

Janvier 2006:
• Sortie du tome 2

LE CYCLE DE L'EAU



ROUGE LAGON

Voici le pitch du premier cycle sur lequel je suis récemment tombé, il portait le titre provisoire de « Rouge lagon ».

« Un couple de vampires (pennagolans) s'est, il y a bien longtemps, substitué à une famille de daimyo (aristocratie japonaise). Depuis, il se terre dans un lugubre palais oublié de tous. Les deux créatures se sont entourées de quelques hommes de main fidèles et sous leur emprise. Ces derniers ont la charge régulière de leur livrer les proies humaines nécessaires à leurs besoins vitaux (ils doivent changer de corps). Mais le temps a passé, et bien que l'horloge biologique soit plus lente chez les pennagolans que chez les humains, notre couple a vieilli. Le temps leur est compté pour espérer une descendance. Après quelques semaines de recherche, ils ont trouvé un corps idéal et fécond, celui d'une geisha travaillant dans un salon de thé perdu sur le lagon… Elle se nomme Petite Carpe. Mais cet enlèvement ne sera pas aussi discret que les précédents. Et Tikku, le jeune frère de cette courtisane, arrivera à convaincre le rônin Okko et ses deux compagnons de route de se lancer sur la piste des ravisseurs. Ces derniers, après une dangereuse traque à travers des dédales aquatiques, arriveront jusqu'au palais des pennagolans. Et bien que conscients du danger, nos héros se jetteront dans la gueule du loup. »

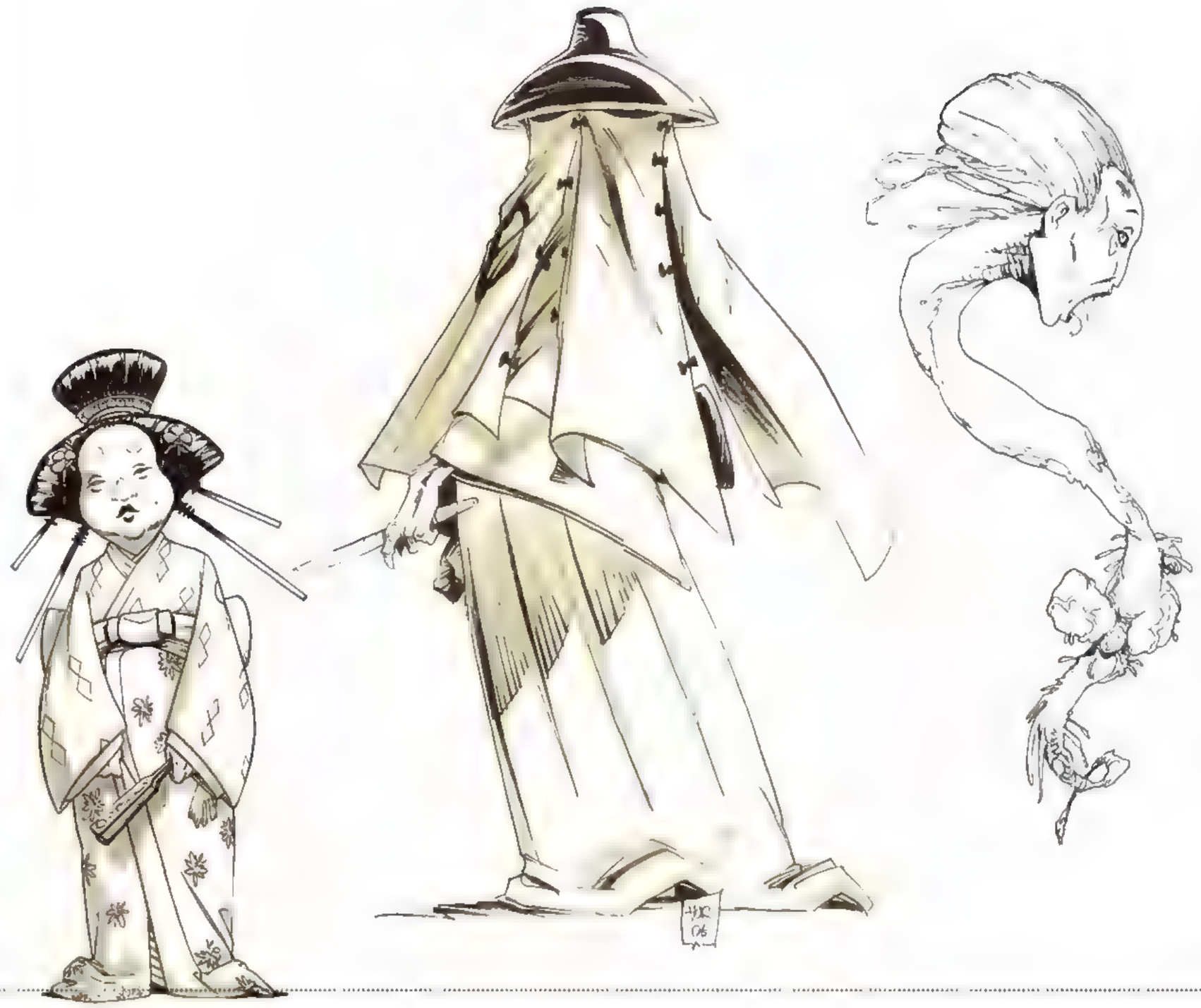
Souvent, afin d'avoir une vision d'ensemble, je décris les enjeux de l'intrigue en me plaçant du côté des créateurs des troubles. Cette description, que j'appelle l'envers du décor, ne reflète pas forcément ce que sera le récit au final, mais elle m'aide à avoir une vision très claire des éléments que je vais devoir distiller progressivement durant la lecture des diptyques. Puis je me place du point de vue d'Okko et de ses compagnons qui sont, en principe, comme les lecteurs, vierges de toutes ces informations. De là, je commence à écrire l'aventure de façon chronologique.

Ex-libris

Pour la librairie 1001 Aventures

Illustration de Petite Carpe

Le dessin de gauche est destiné à un projet de statuette pour *Like an Angel*, qui sera la dernière pièce d'un triptyque. Ce visuel a aussi servi pour un ex-libris du portfolio des *Femmes du Pajan*, Bruno Graff Éditions.



LE BESTIAIRE CHOISI

Ici, il est au centre de l'intrigue puisqu'il s'agit de notre couple de pennagolans. Ces vampires parasites que l'on retrouve sous différents noms dans de nombreux mythes folkloriques des pays de l'Asie, comme aux Philippines ou en Indonésie, me fascinaient. Leur apparence est aussi impressionnante que répugnante. L'intrigue est naturellement née lorsque je me suis demandé comment de telles créatures pouvaient se reproduire. J'ai donc imaginé un système de procréation me semblant crédible. J'aimais l'idée que bien que cette technique de « corps réceptacle » puisse nous sembler cruelle, elle soit l'unique choix pour ce couple de créatures qui s'aiment. Comme je l'évoquais dans un chapitre précédent, j'ai tendance à préférer jouer sur une certaine ambiguïté plutôt que de mettre en scène une source du mal trop caricaturale.

La pennagolan

Dans la civilisation japonaise féodale, il existait un grand nombre de vêtements et chapeaux qui permettaient de se déplacer anonymement, et donc discrètement, dans les quartiers des cités. Je me suis inspiré d'une de ces tenues pour le design de la forme humaine de la pennagolan.

LA SYMBOLIQUE DU CYCLE

J'avais envie de débuter la série par l'élément eau. Les lagons, les salons de thé montés sur pilotis et autres sampans me semblaient être le cocktail parfait pour débuter cette aventure exotique qui était donc envisagée avant tout, je le rappelle, comme une invitation au voyage et au dépaysement. Dès lors, j'essaye de représenter l'élément choisi pour le cycle en le symbolisant et en le déclinant sous différentes formes tout au long des deux albums.

L'ouverture du récit commençait par une case tout en hauteur qui, à l'exception du deuxième album, allait devenir une sorte de marque de fabrique. Vous pourrez le vérifier par vous-même. Bref, cette case était un gros plan sur le dos gracieux et sensuel de Petite Carpe, la geisha. Sur sa peau parfaite est tatouée une carpe koï, le première allusion à l'eau. Vous voyez, je ne perds pas de temps ! Par la suite, plus nos héros s'aventurent en eaux troubles, plus les métaphores se multiplient. Lorsque Noshin invoque le premier kami de la série, forcément celui-ci est fait d'eau... Le mon (emblème) de l'ancestrale famille Satoro est une goutte d'eau... Les jeux de hasard et de dés pratiqués dans la région se réfèrent aussi aux éléments marins. Au début du récit, la mer est d'huile, mais sur la fin du premier tome, Okko et ses compagnons affronteront une terrible tempête. La colère gronde et est annonciatrice du terrible tsunami qui intervient dans le deuxième album. Je ne vais pas énumérer toutes les autres allusions à ce premier élément car en faire la liste risquerait d'être assez professoral et rébarbatif... Mais si l'envie vous en dit, je vous invite à parcourir les différents livres à la recherche de ces indices.

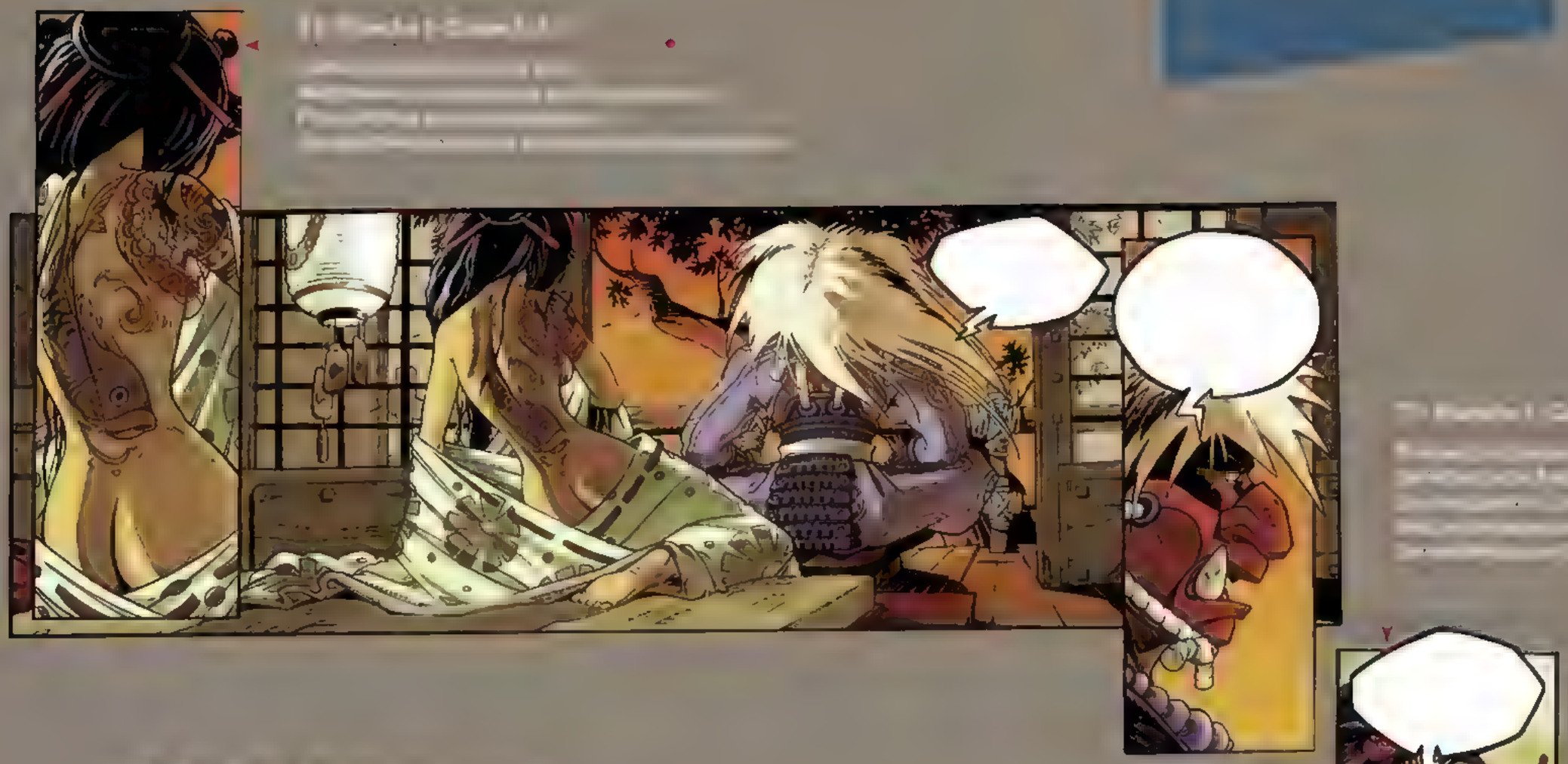
Je voulais créer un véritable contraste et une forte rupture entre les deux albums du cycle. Le premier se déroule sur des mers et océans à perte de vue alors que le second est un huis clos dans l'inquiétant château suspendu de la famille Satoro. C'est au milieu de cet album que j'évoque pour la première fois, lors d'un duel entre Okko et le redoutable maître Kanatta, la technique de dos du rônin. J'aimais aussi l'idée que, pour une question d'étiquette, le groupe se sépare comme dans tout bon vieux film d'horreur qui se respecte. Cette situation avait comme double avantage d'avoir un récit bien moins linéaire car on ne cesse de passer d'un personnage à l'autre. J'ai le souvenir que Thierry Joor (dont je reparlerai plus tard) avait un peu peur que le lecteur s'y perde. Je crois qu'à la lecture du storyboard, il fut rassuré quant à la fluidité et à la lisibilité du récit.

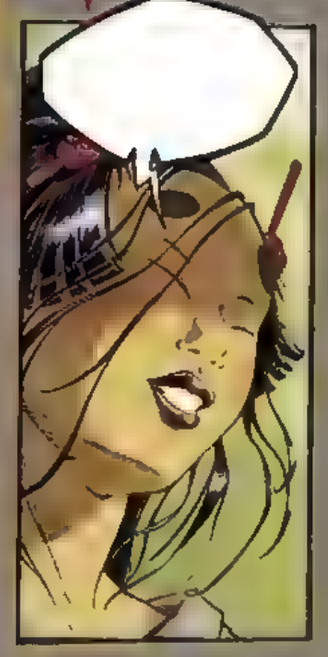
Je voudrais également mettre en lumière une autre récurrence narrative. J'aime opérer sur les fins de cycle une sorte de transition entre l'élément de celui-ci et celui qui sera abordé dans le suivant qui est toujours annoncé sur la dernière page d'un cycle. Pour *Le Cycle de l'eau*, il intervient sur la dernière séquence qui se déroule dans les entrailles du château, évoquant l'élément de la terre. On retrouve une allusion plus forte encore sur la dernière page où Tikku jette à l'eau, dans une petite jarre, les cendres de sa sœur défunte. Celle-ci coule et vient finir sa course au fond de l'océan, la rencontre entre l'eau et la terre.

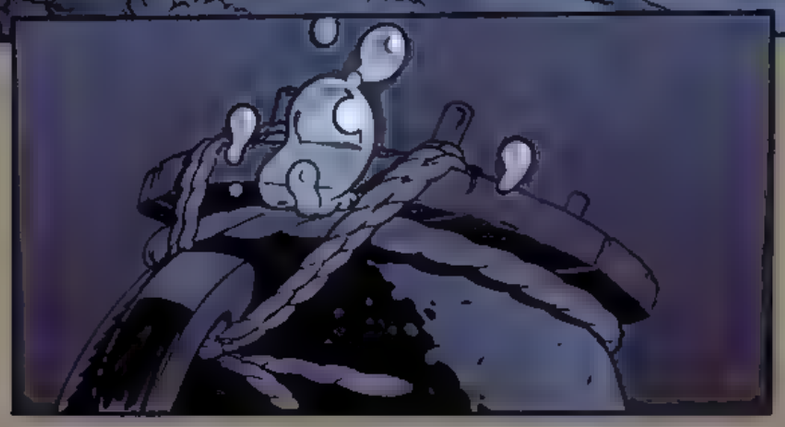
Je voulais une conclusion forte et assez dramatique. La mort de Petite Carpe me permettait de donner le ton de la série. L'intervention d'Okko et de ses compagnons n'aura pas suffi pour sauver la pauvre innocente, provoquant un traumatisme suffisamment fort pour convaincre Tikku de rejoindre le rônin et les siens dans leur chasse aux yökai (monstres). Au passage, on pourra remarquer l'ambiguïté d'Okko qui, page 42 du livre, tend son sabre au jeune pêcheur afin qu'il se venge.

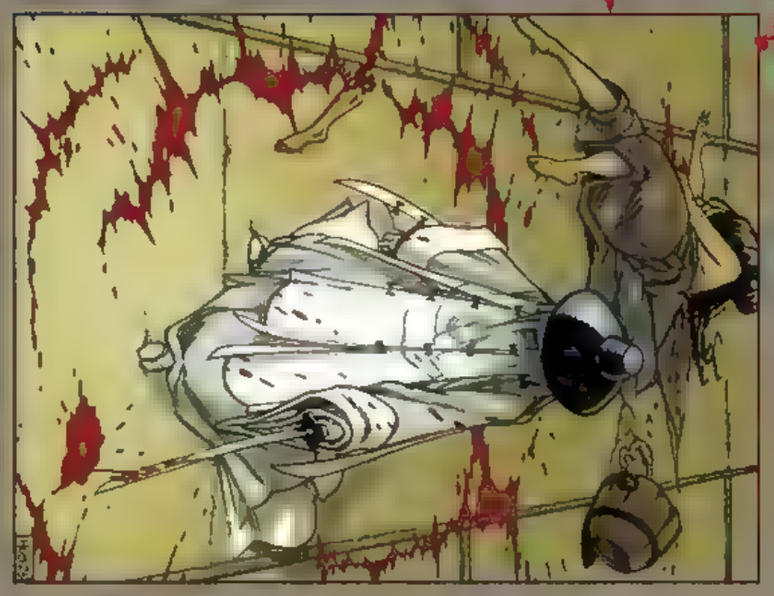
La psychologie naissante de mes personnages n'était pas encore complètement figée dans le marbre et a depuis quelque peu évolué. Par exemple dans ce cycle, Okko utilise de nombreux aphorismes. Dans les cycles suivants, j'ai épuré ce langage un peu trop pompeux. Noburo de son côté est beaucoup plus bavard que par la suite. Je l'ai volontairement rendu moins loquace pour renforcer son aspect mystérieux.

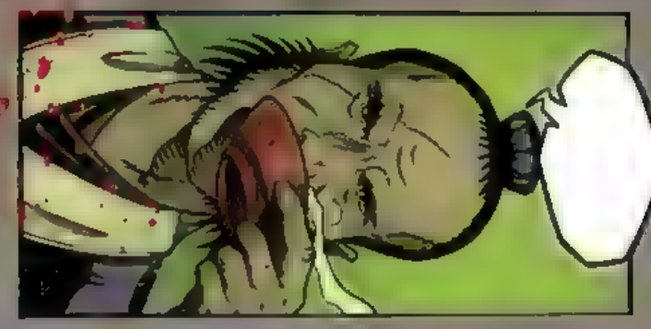
ZOOM !

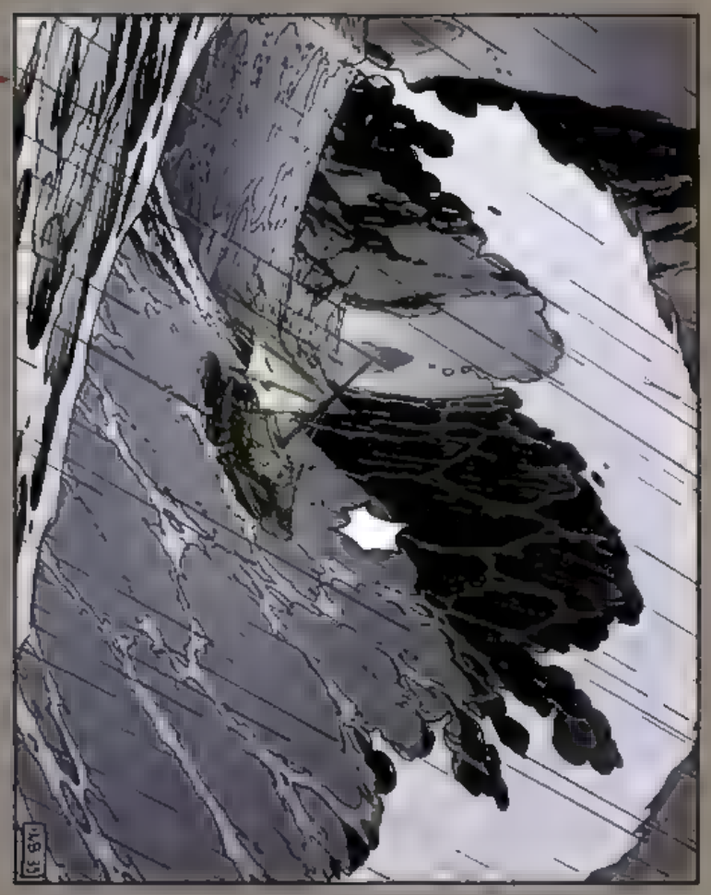


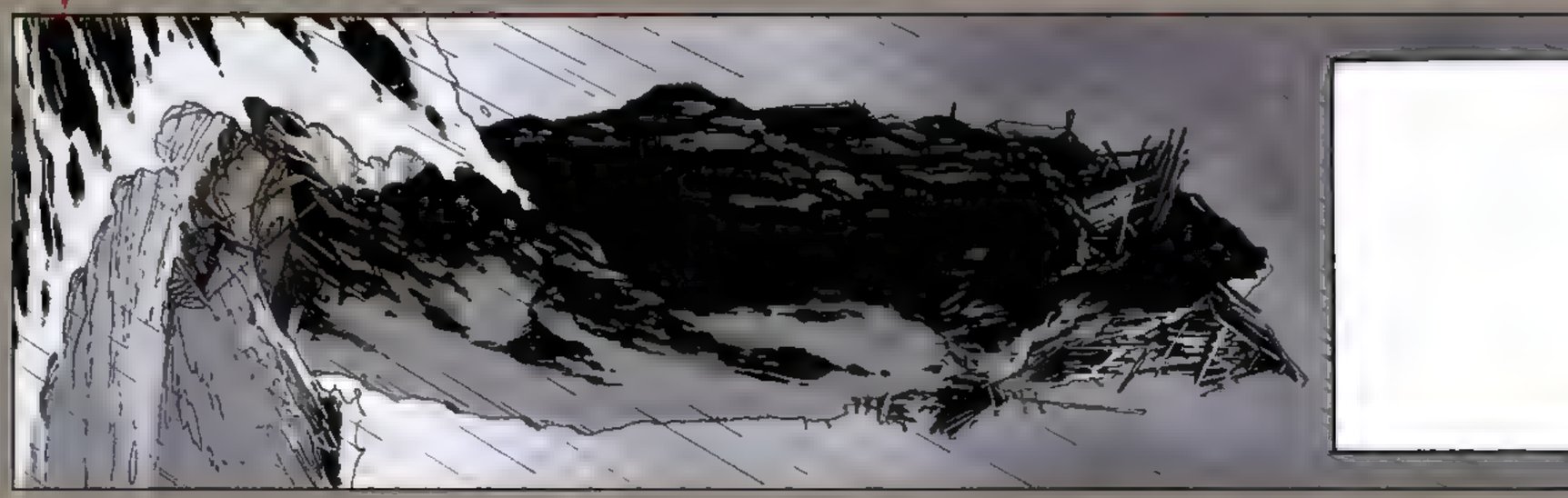












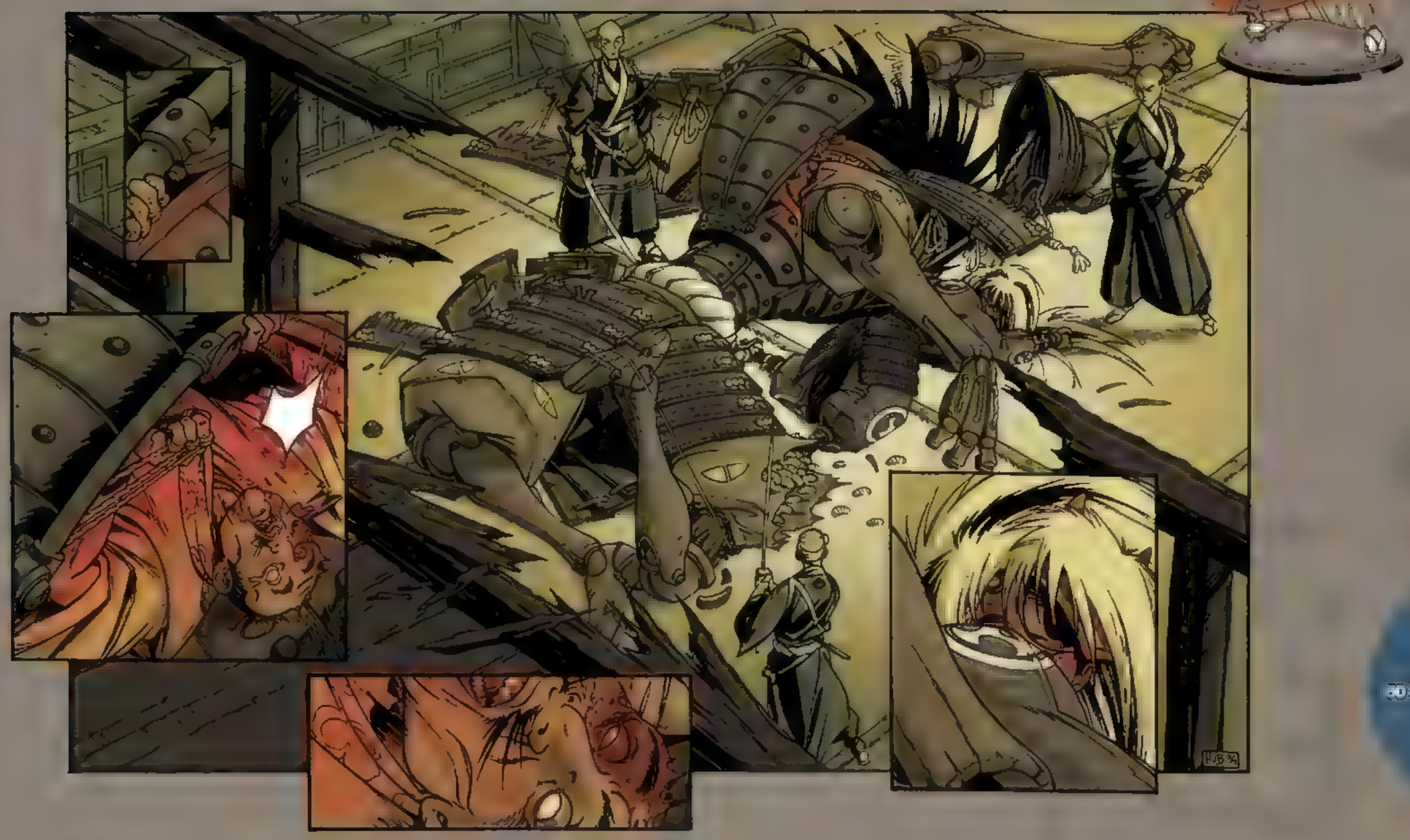

ZOOM !

Planche 6

Il est à noter qu'il existe parfois une certaine latitude entre les premiers croquis, le storyboard et l'exécution des planches définitives. J'ai toujours considéré que la bande dessinée nécessitait de multiples recherches et abandons avant de trouver le point de vue ou la réponse narrative qui semble la plus pertinente.

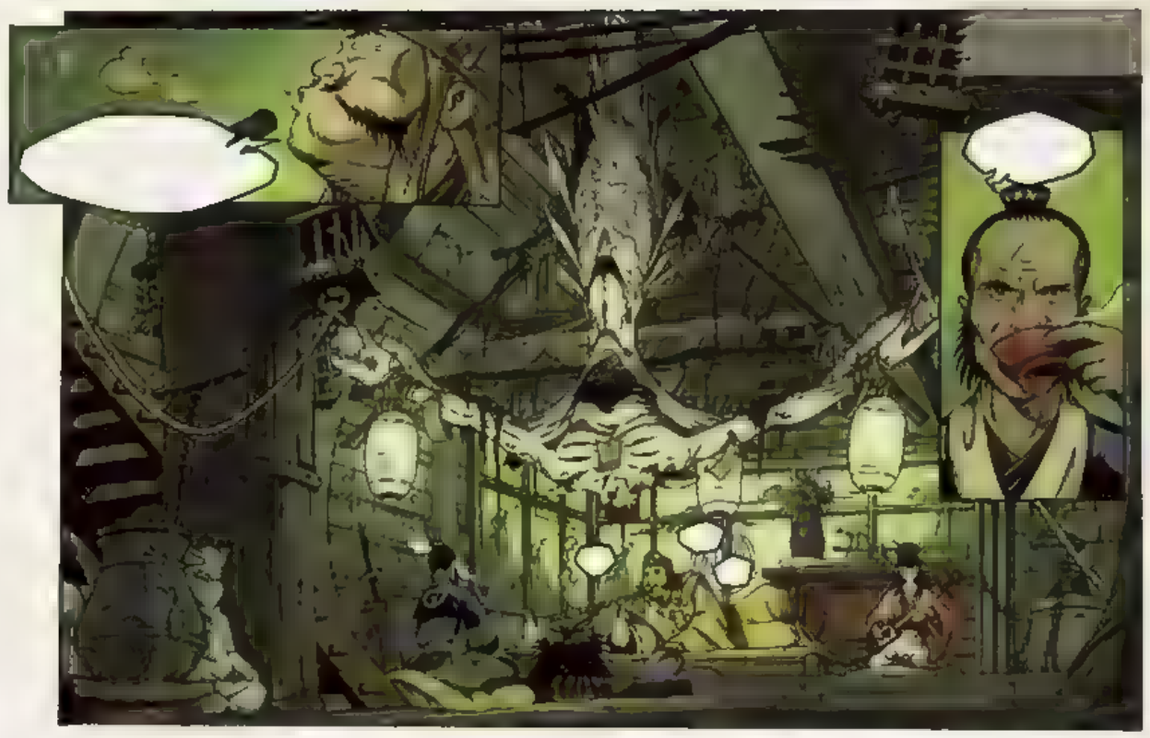


Planche 4

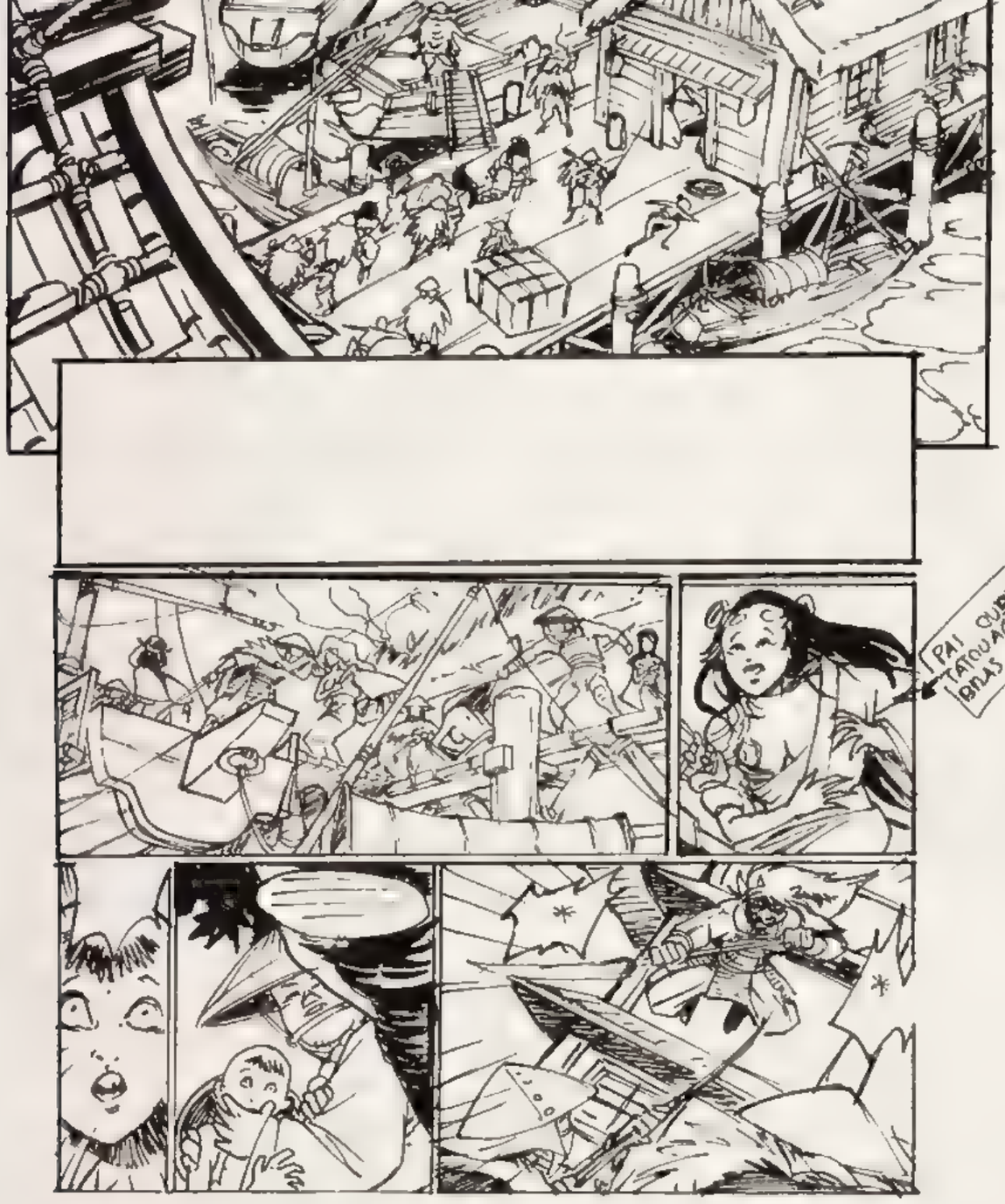


Planche 8

Planche 9

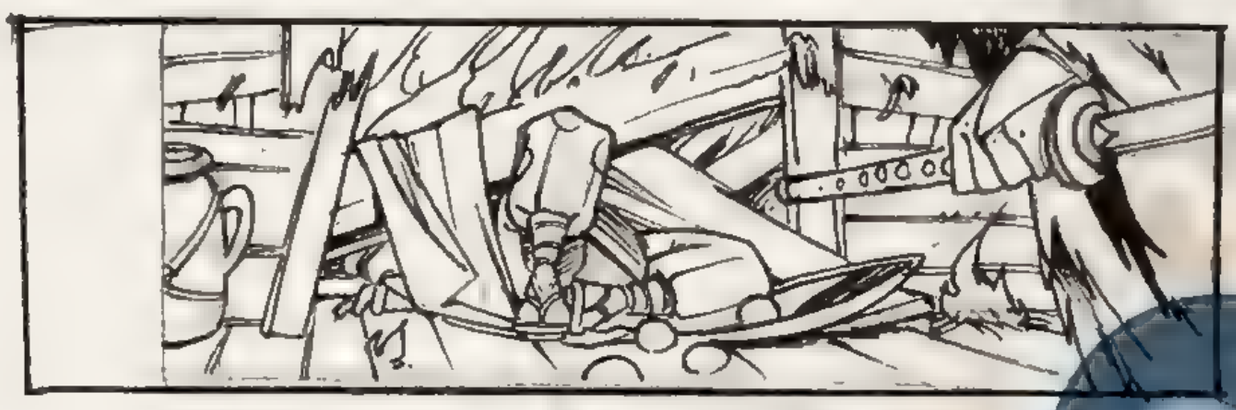


Planche 10

Planche 10

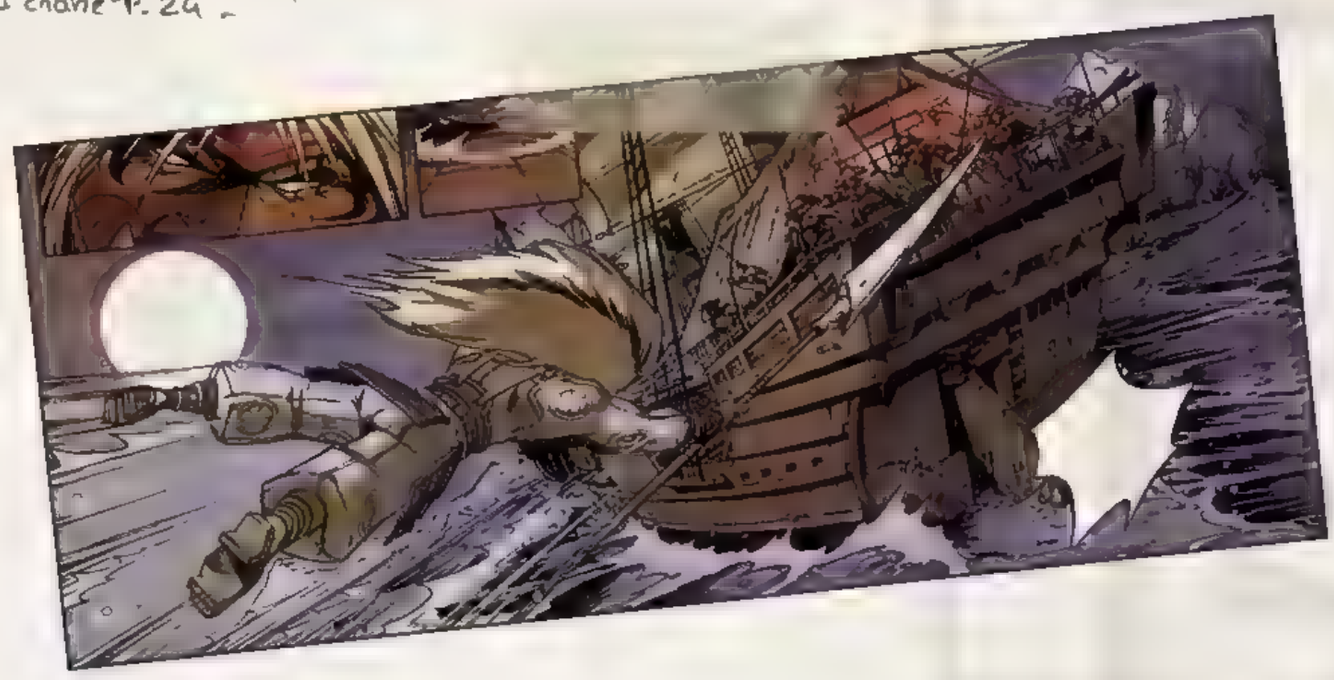
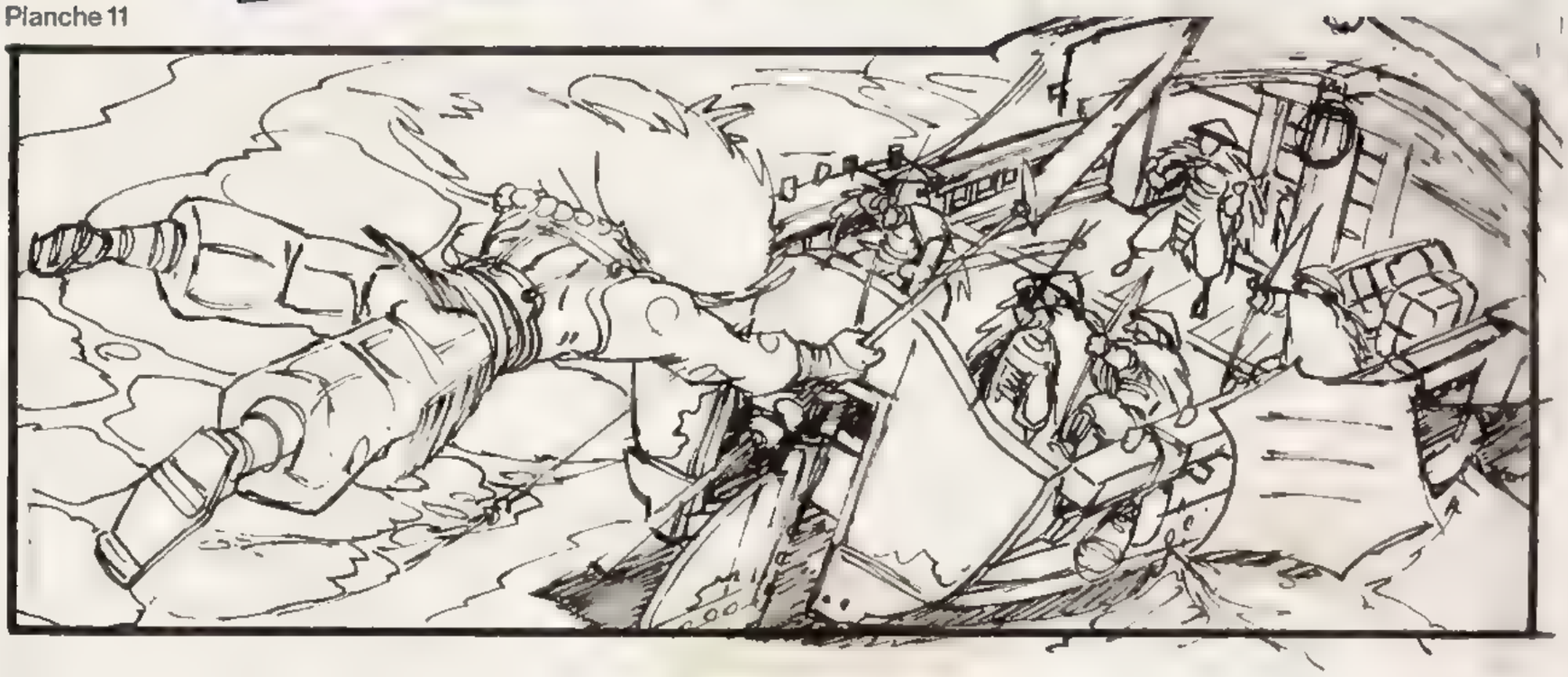
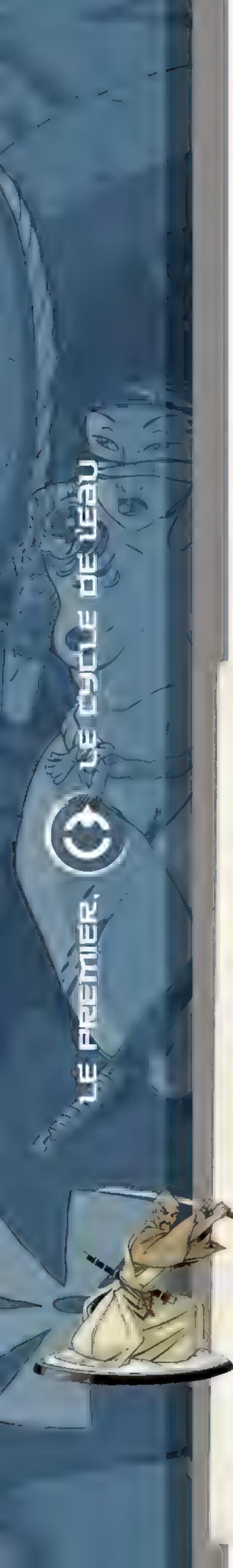


Planche 11





EN CONCLUSION

Si ma mémoire est bonne, à la fin du mois de septembre 2004, à quelques semaines de confier mon album aux maquettistes des Éditions Delcourt pour sa publication, je pris le temps de relire pour la énième fois les dialogues de chacune des 46 pages. J'étais dans les locaux de Okidoki, assis derrière un écran. Sans doute ai-je piqué la curiosité d'Éric Chevalier (fondateur du label en question) et grand amateur de bande dessinée puisqu'il me demanda la permission de lire les premières planches. Pour l'avoir côtoyé pendant de nombreuses années, je connaissais son talent pour l'écriture. J'étais, je pense, intimidé et je redoutais son jugement car peu de personnes avaient lu ce qui allait bientôt être le premier livre d'*Okko*... J'ai le souvenir qu'il se montra très enthousiaste, mais à la lecture de certains dialogues, rapidement, il commença à me faire des propositions ici et là. Nous nous enfoncions ensemble dans la nuit, le temps s'était suspendu et, sans dénaturer mes intentions, bien au contraire, Éric rendait le tout vivant et fluide. Il relisait le moindre phylactère à voix haute jusqu'à trouver le ton juste, il était aussi précis que perfectionniste. Au petit matin, la relecture était enfin finie. Nous étions fatigués mais je venais de prendre une grande leçon. Ce fut passionnant et magistral, merci à toi, Éric !!!

1993 à 1998 :
Auteur et réalisateur des *Minikeums*, Double Sept d'or « meilleur programme jeunesse », « meilleure réalisation ».

1994 à 1997 :
Microkid's multimédia, première émission sur les jeux vidéo et internet, et adaptation du célèbre jeu interactif US *Mais où se cache Carmen San Diego* en jeu télévisuel - FR3.

1998 à 2002 :
Réalisation des *Pirates de la télé*, programme « habillage-fiction » en 3D qui anime *Tfou!* - TF1.
Téléweb : un des premiers programmes « crossmédia » qui initie les enfants à internet.

2001 à 2012 :
Direction du studio Okidoki et production de plusieurs séries avec Disney Channel et France 3, dont *Les Podcats*, 3 saisons et 130 épisodes en 3D diffusés sur France 3 de 2009 à 2012. Cette série a connu les meilleures audiences (28/34 % PDM sur les 0/14 ans) et a reçu 4 Awards (W3, IMA, International Design Awards et 1er prix Actukids), notamment pour ses déclinaisons crossmédia, son originalité et sa qualité d'animation.

« ... des mots dans des bulles de savon...

Cette nuit-là, j'ai découvert Okko *dans sa version originale... Oui, vous avez bien lu, originale. J'ai eu le manuscrit sacré entre les mains ! Les pures fondations de la fameuse décalogie en vrai ! Les dessins, les fichiers Photoshop, les textes en layers. Absolument tout ! Je dis ça à la fois pour rendre jaloux un paquet de gens et aussi pour dire que j'ai eu la chance d'être le premier lecteur. Ou quasiment. Si, avec ça, je ne monte pas au jardin céleste des Kamis...*

Donc, pris par l'histoire et par ses héros, en lisant passionnément et certainement aussi par déformation professionnelle, je n'ai effectivement pas pu m'empêcher de suggérer quelques aménagements de dialogues et de proposer à Hub, en toute humilité devant le travail déjà accompli, de l'aider à finaliser ses textes, en l'occurrence les placer dans les phylactères sur un layer Photoshop.

Le ton original était assez théâtral, parfois martial, c'était un peu Les Sept Samouraïs. *D'ailleurs, Hub, dans mon esprit, c'est un genre de Kurosawa de la BD, le fantastique en plus, on y retrouve les mêmes thèmes, le rapport entre disciple et maître, les barrières de classe, le destin immuable, le social ; Okko est un rônin social qui aide le peuple, la jeune fille en détresse bien roulée et l'orphelin sans destinée contre les puissants, fourbes et malfaisants.*

Le texte original collait bien avec l'histoire, le magnifique graphisme et le ciselé du découpage, on l'a juste un peu assoupli, arrondi, pour qu'il suive le rail de l'action de façon plus fluide, on a aussi tenté d'accentuer les personnalités des protagonistes, reformulé quelques phrases et mis des informations complémentaires dans les dialogues pour alléger le narratif.

Je me souviens que Hub s'amusait bien de la situation, à me voir plonger dans son univers avec force, gesticulations et déclamations. Écrire dans des phylactères, c'est un peu comme mettre des mots dans des bulles de savon sans les faire éclater. On essayait souvent de faire rentrer une phrase dans un espace trop étriqué, ou l'inverse, jouant sur la taille et l'écartement de la police, trouvant des raccourcis, cherchant des synonymes, des tons, des mots plus courts, plus longs, plus expressifs, plus graphiques. C'était une belle aventure, un sacré moment. Merci Hub ! »

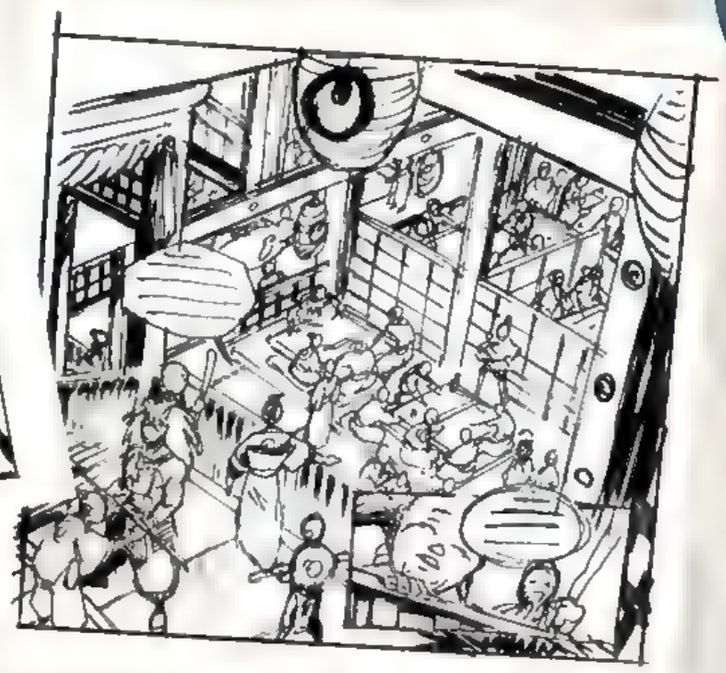
Éric Chevalier

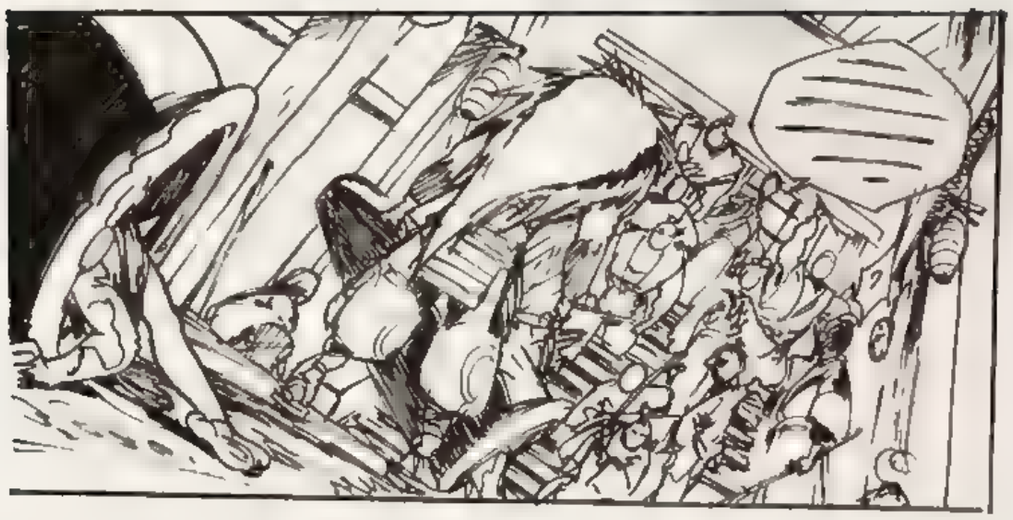
T1 - Planche 46

T2 - Planche 12

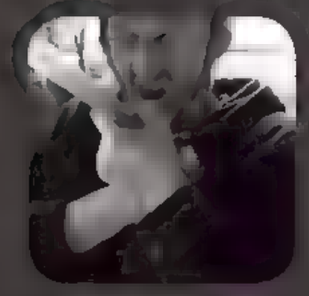
Recherche couverture

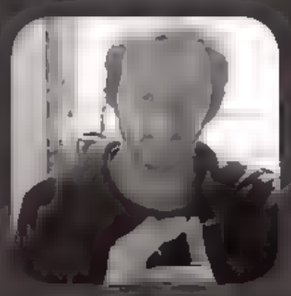
T1 - Planche 27

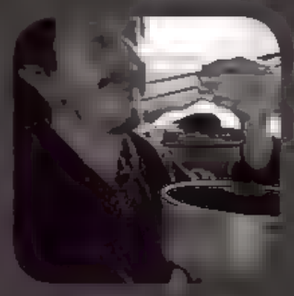




Case abandonnée





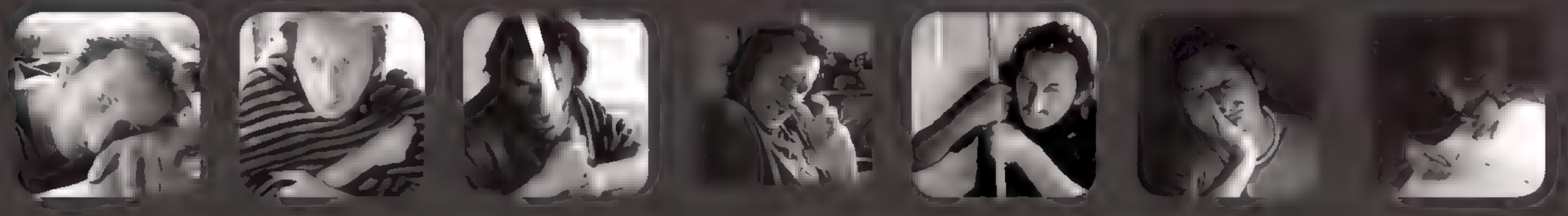


Triptyque *Le Bain des paysannes*

Sérigraphie - BD Must - 2006
Dans cette scène bucolique sur les cuisses des deux baigneuses, se cache au premier plan un détail qui semble troubler Okko. Le rônin n'est donc pas un simple voyeur car ici encore, il chasse les yôkai.

Photos d'attitudes

Pour certaines poses complexes, j'ai recours à des photos prises depuis mon ordinateur ou je me mets en situation afin de mieux retranscrire l'attitude. J'admets que certains de ces clichés peuvent paraître burlesques, voire ridicules, mais c'est pour la bonne cause !



Pour la réalisation de la couverture du premier album, je dois une fois encore remercier François Capuron d'avoir si bien su m'aiguiller... Le choix du visuel est capital pour le lancement d'une nouvelle série. J'étais parti sur une image en contreplongée très agressive mettant en scène Okko et Noburo sur le tatami d'un dojo maculé de sang. Les deux compères faisaient face à un mur d'armes en position de riposte. François me fit comprendre que je faisais fausse route. Il imaginait une image plus énigmatique, dans un décor naturel, une invitation au voyage une fois encore. Le deuxième essai fut le bon. Lors de sa mise en couleurs, j'optai pour une dominante violette, non pas que ce soit la couleur préférée de ma mère, mais j'avais l'impression que c'était une gamme plutôt rarement utilisée pour les couvertures de BD. L'équipe de Trait pour Trait qui réalise les maquettes des albums de Delcourt me proposa dans la foulée un logo placé sur le bas de mon image, blanc et à l'aspect jeté et dynamique, n'étant pas sans rappeler le travail des calligraphes japonais. Okko étant un palindrome, les deux « o » de chaque coté évoquent aussi, avec un peu d'imagination, le visage d'un fantôme ou d'une étrange créature. Bref ce premier essai était un coup de maître. J'étais hyper enthousiaste, n'y voyant rien à redire. Je l'ai adopté dès que je l'ai vu !!!

Le titre de la série placé dans la partie inférieure de la couverture est lui aussi devenu une marque forte de la série. Toutefois, il limite énormément le nombre des compositions possibles. Pour chaque nouvelle couverture, cette contrainte de taille rend la création d'un nouveau visuel pertinent et efficace assez difficile. (N. B. : j'ai pu constater qu'à l'époque, peu d'éditeurs plaçaient le titre à cet endroit, car celui-ci disparaît visuellement une fois le livre placé dans les bacs d'une librairie.)

Entre le premier et le deuxième tome du *Cycle de l'eau*, lors d'un déjeuner avec l'équipe des représentants de Delsol, François Capuron me présenta un certain Thierry Joor que j'ai déjà évoqué précédemment. J'appris sans détour qu'il serait mon nouveau directeur de collection, car François m'expliqua que pour des raisons de restructuration stratégique, il quittait son poste pour endosser celui de responsable du département marketing. Pour ne rien vous cacher, sur le moment, j'eus un petit pincement au cœur. Thierry, ce grand Belge, avait l'air vraiment sympathique mais j'avais une appréhension à l'annonce de cette nouvelle car lorsque quelque chose a le bonheur de marcher, on a souvent peur de perturber son fragile équilibre. Mais la transition se fit en douceur, elle fut naturelle. Et là encore, avec le temps, elle s'avéra totalement harmonieuse, en tout cas de mon point de vue. L'œil de Thierry est sacrément aiguisé et je crois qu'il sait que je n'ai pas trop peur de la critique. Ses remarques sont le plus souvent tellement pertinentes que je rougis intérieurement de ne pas me les être faites.
En conclusion, je dirais que lors de toute la longue et lente conception de ce premier cycle, j'espérais sans vraiment le dire qu'il puisse rencontrer un accueil positif du public. Mes espoirs secrets furent dépassés par la réalité. Depuis, je vis, comme je me plais souvent à le dire, une sorte de conte de fées japonais, tsu !!!

« ... être le plus incisif possible. » François Lecocq, Graphiste

Hub : Le logo que tu m'as présenté a été un coup de cœur dès la première proposition — ce fut pour toi un « premier jet » ? Quelle était ta démarche en partant sur cette idée ? Quelle a été ta technique ?

*F.L. : Pour tout dire, oui. Je veux dire oui, ç'a été un premier jet dans l'idée, la réalisation et la mise en place. Mais un premier jet calibré et réfléchi. Je suis grand amateur d'estampe japonaise et particulièrement de l'art fantastique de Kuniyoshi où se bastonnent allégrement monstres marins (la plupart du temps géants), guerriers enragés et fumants et toutes les autres bestioles qu'on aime voir se bastonner. Bref, j'étais excité, inspiré. J'ai pris mon stylo-pinceau Pentel dans ma trousse et j'ai tracé les lettres d'*Okko*, en essayant d'être le plus incisif possible. (Malheureusement j'ai égaré mes essais mais il n'y en avait pas tellement.) J'ai scanné les lettres séparées, redimensionné certaines portions, assemblé le tout, et, une fois devant, j'ai vu le visage du fantôme et j'ai évidé bien rond les yeux des O. Ensuite, sur chaque couverture, il y avait une petite adaptation des lueurs teintées à faire, et voilà ! Non, je rigole, c'est un de mes grands souvenirs d'osmose avec un ouvrage sur lequel j'aie travaillé ! »*

François Lecocq

Page de droite : **Sérigraphie** - BD Must

« La critique n'a de sens que si elle est constructive... »

Hub : Nous avons fait ensemble un sacré bout de chemin, neuf albums Okko *sans compter ceux d'*Aslak, *c'est pas mal !!! Mais combien de titres sont-ils passés entre tes mains depuis que tu es directeur de collection ? Quelle est ta motivation principale ?*

T.J. : J'avais cumulé les fonctions de libraire-galeriste et éditeur indépendant pour les Éditions Delcourt entre 1998 et 2003. Cela faisait donc à peine une bonne année que j'étais salarié dans cette belle maison et tout frais bombardé « directeur éditorial ».

*Je me souviens que François Capuron, encore responsable éditorial avant de réorienter sa carrière, m'avait fait lire ce qui allait devenir le premier tome d'*Okko *avant parution. J'avais été immédiatement séduit par le côté très classieux du dessin de son auteur qui ne se rapportait pas directement à une école de bande dessinée précise. Mais je me souviens également que j'avais tiqué sur certains dialogues qui me semblaient bien trop branchés XXe siècle (nous y étions encore à l'époque) et pas assez Japon féodal. Dialogues décalés que je n'ai plus retrouvés une fois l'album paru. Mais excepté cette réserve, le récit fluide et la qualité du travail en général étaient impressionnants.*

Je comprends très bien qu'un auteur puisse être plus ou moins déstabilisé quand on lui apprend que son éditeur de référence change. Encore plus quand il me découvre physiquement. Mais j'espère avoir été rapidement rassurant pour Humbert, car s'il y a bien une chose importante dans ce métier, c'est la bonne, voire l'excellente relation qu'un auteur doit avoir avec son éditeur. C'est la base, le terreau de tout bon travail créatif qui se respecte car il débouche sur un élément essentiel : la confiance mutuelle.

J'aime bien quand Humbert dit « je crois que Thierry sait que je n'ai pas trop peur de la critique ». C'est mon cheval de bataille, la critique (ou plutôt le commentaire, la suggestion, la force de proposition, termes que je préfère). Depuis presque dix-huit ans, j'ai la chance et l'honneur d'être le premier lecteur d'une partie des livres d'un éditeur majeur qui paraissent aujourd'hui en librairie. Comme je le dis depuis le début, je suis béni des dieux (japonais mais aussi des autres). Car c'est un métier que je pratique uniquement par passion. Le rêve d'un gamin bruxellois qui courait les séances de dédicaces pour y glaner un petit dessin de Franquin, Morris, Peyo, Will, Roba, et j'en passe…

*La critique n'a de sens que si elle est constructive. Rien de pire qu'un éditeur qui dit « j'aime pas » sans proposer une alternative, voire plusieurs. Je fonctionne très instinctivement. Quand j'achoppe sur quelque chose dans ma lecture, je m'arrête et je me demande pourquoi. Parfois, c'est simplement parce que j'ai raté quelque chose. Mais dans la plupart des cas, il y a bien un problème plus ou moins important et je propose une autre voie à l'auteur pour mener à bien son récit. Dans une majeure partie des cas, l'auteur que j'ai en face de moi adopte un de mes points de vue ou trace une troisième voie car je n'ai heureusement pas toujours raison. Ce n'est que ça que je recherche : amener le récit là où l'auteur souhaite l'amener mais en lui donnant le maximum d'efficacité pour en faire ressortir toutes ses qualités, et ce, quels que soient son genre et le public auquel il est destiné (*Les Blagues de Toto, Le Trône d'argile, Les Légendaires, Okko *ou* La Rose écarlate, *pour n'en citer que certains très éclectiques*

1961 :
Naissance à Bruxelles.

1973 :
Première chasse aux dédicaces à la Foire du livre de Bruxelles. Un choc et une révélation.

1979 :
Première participation au festival d'Angoulême en tant que visiteur.

1979 à 1983 :
Étudiant à l'Institut Saint-Luc, section bande dessinée, avec ses professeurs Claude Renard et François Schuiten.

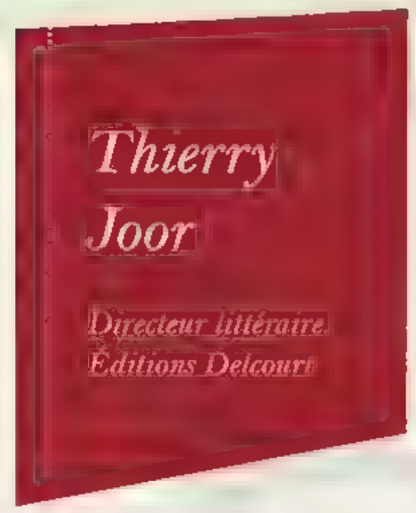
1984 :
Création avec son frère, Christian, du label éditorial « Les Éditions du Lion ».

1987 à 2002 :
Créateur et propriétaire de la librairie galerie Sans Titre, à Bruxelles.

1988 à 1992 :
Naissance de ses enfants, Louise (qui deviendra auteur de bande dessinée – lisez *Kanopé* !) et Félix.

1998 :
Commence à collaborer avec les Éditions Delcourt en tant qu'éditeur indépendant.

2003 :
Devient éditeur salarié des Éditions Delcourt.



dont je m'occupe). On me demande souvent comment je fais pour passer d'un genre à l'autre. Ce n'est pas compliqué, il suffit de respecter l'auteur tout en restant vigilant, et le reste suit.

Après toutes ces années, c'est cet accompagnement qui reste mon principal moteur : tenter de faire bonifier le travail des personnes qui m'ont fait confiance. Je n'ai aucune velléité personnelle d'auteur, juste envie d'être le meilleur passeur afin que ceux qui font véritablement le travail trouvent le plus large public possible.

Travailler avec Humbert est un véritable bonheur car, effectivement, il a cette qualité d'écoute et cette humilité qu'ont les plus grands. Il me questionne dès le départ, quand son récit à venir n'est encore qu'un scénario à moitié dialogué mais déjà extrêmement réfléchi. Et quand lui et Manu (Michalak) me confient leurs storyboards – qui sont d'une qualité remarquable, soit dit en passant –, je n'ai plus qu'à me poser les questions de la lisibilité de leurs intentions afin que celles-ci soient bien perçues par le lecteur. Il ne s'agit pas ici de simplifier quoi que ce soit mais bien de corriger ces minuscules détails qui feront que le livre n'en sera que meilleur. Avec Humbert, c'est déjà plus de dix ans de bonheur et je me réjouis de pouvoir à l'avenir continuer ma carrière professionnelle en sa compagnie. »

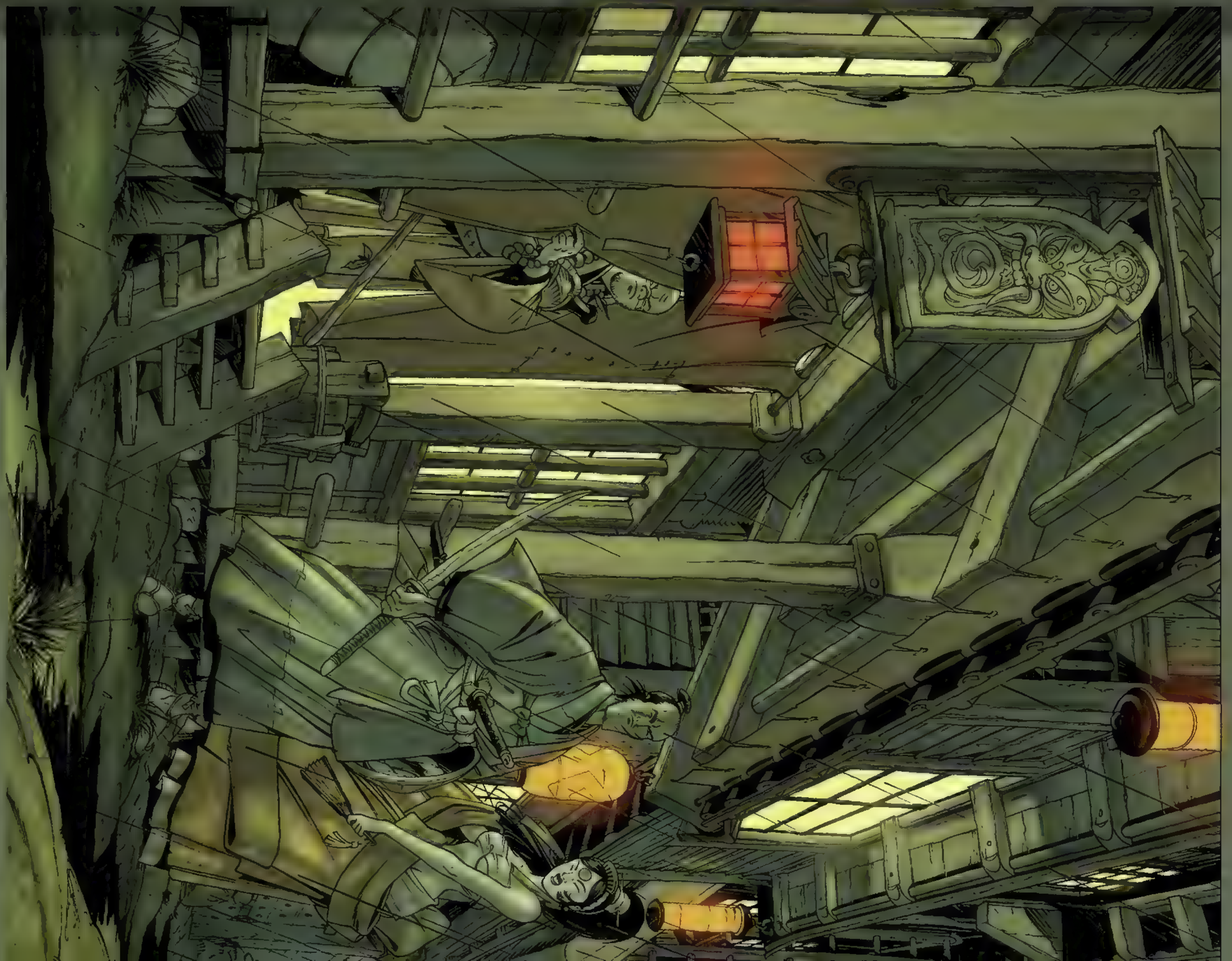
Thierry Joor

Ex-libris

Pour la Librairie 1000 Aventures

LE CYCLE DE LA TERRE

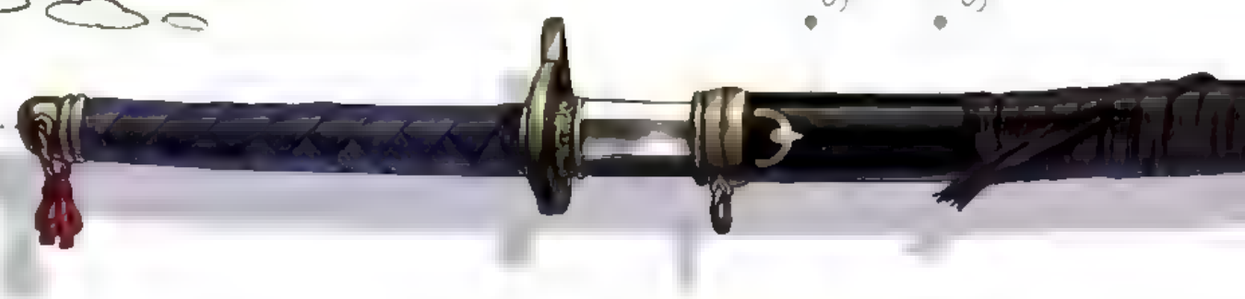
Il est extrêmement rare que la montagne soit abrupte de tous côtés



Janvier 2007
• Sortie du tome 1

Février 2008:
• Sortie du tome 2

LE CYCLE DE LA TERRE



L'ENVERS DU DECOR

Une secte de moines médecins, répondant au nom de l'« ordre du Karasu », se confronte depuis de longues décennies aux affres des luttes intestines des clans majeurs de l'empire. À force d'étudier secrètement les arcanes du corps humain, elle développe l'art sombre de la nécromancie. Ce sulfureux apprentissage bouleverse les dogmes de la secte qui, tout entière, bascule progressivement dans la folie. Aveuglée par la puissance de ce nouveau savoir, elle décide de tenter de renverser le joug des puissants clans. À la place, elle rêve d'établir un nouvel ordre et de créer une nouvelle ère, celle du Karasu. Depuis, les moines écument les champs de bataille, levant sur leur passage une impressionnante armée de morts qu'ils rassemblent lentement au sein de la chaîne de montagnes des Sept-Monastères.

Page précédente : **Affiche *La Ruelle***

Page de droite : **Ex-libris** - Bruno Graff Éditions

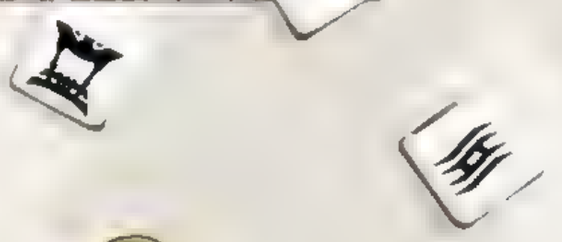
SON BESTIAIRE

Pour créer l'ordre des moines du Karasu, je me suis directement inspiré de l'ordre du Komusō. Dans le Japon féodal, c'était une communauté de moines bouddhistes mendiants qui, en guise de couvre-chef, portaient un simple panier de paille retourné. Ils avaient un don pour le shakuhachi (longue flûte sculptée dans le bambou). Cette apparence singulière me fascinait depuis un certain temps et je me devais d'en faire quelque chose... Je désirais que la folie entropique et destructrice des moines du Karasu naisse sur les cendres de leur noble dévotion qui se serait, avec le temps, lentement corrompue et dévoyée. Une fois encore, le danger qui menace l'empire prend ses racines dans une belle utopie qui s'est radicalisée pour devenir monstrueuse. Par ailleurs, il me semblait assez plaisant d'imaginer que le contrôle de l'armée des morts se fasse par la musique de leurs longues flûtes. Soit, après avoir revisité dans *Le Cycle de l'eau* le mythe du vampire, on n'est pas loin ici de celui du zombie. J'ai dessiné les visages des moines de la secte nécrosés pour illustrer un peu plus la sombre magie destructrice qu'ils utilisent.

Dans ce deuxième cycle, au milieu d'une grande présence des kamis, l'autre créature issue du bestiaire des yōkai mis à l'honneur est Nuuk, le Nézumi. Cet homme-rat balbutiant maladroitement quelques mots et guidant dans les sinueuses montagnes la petite troupe de Setzuka Bashimon, la fière bushi, n'est certes pas un personnage central de l'épopée. Cependant, en fin de récit, c'est lui qui, par son sacrifice héroïque, sauvera l'empire du Pajan. Mais l'histoire officielle l'effacera et seul Tikku (vieux) lui rendra hommage longtemps après. Cette métaphore cynique sur la « grande » et la « petite » histoire est assez proche de mes convictions philosophiques dans ce domaine précis. De plus, j'aimais l'idée que ce soit un personnage dit secondaire — ici, plus précisément, une faible créature — qui change la face du monde et non le ou les héros comme dans la plupart des schémas narratifs classiques.

Diverses recherches de design

Page de droite :
Illustrations pour la boîte magie du jeu Okko
Hazgaard Éditions



Lorsque j'attaquai l'écriture du deuxième cycle, j'avais eu régulièrement le temps de l'anticiper durant la finalisation du tome précédent. J'avais l'ambition de créer une identité forte propre à chacun des cycles. Je voulais un contraste important avec l'élément de l'eau où l'immensité des espaces était prédominante. Ici, l'horizon est régulièrement bouché par la muraille des montagnes menaçantes et dangereuses qui se dressent devant nos héros. De l'image que je me faisais de ces éléments, je désirais partir sur un récit plus brutal, plus rude, fait d'épreuves et d'ascensions dans le froid. Ce cycle sera servi d'une gamme de couleurs aux dominantes ocres et blanches pour la neige. Pour le dessin des montagnes, j'ai été très inspiré par la technique particulièrement graphique qu'avait Hergé de les dessiner, notamment dans l'extraordinaire *Tintin au Tibet*. Face aux intempéries et aux conditions climatiques extrêmes de la région, il était logique d'adapter les tenues de nos héros. En conséquence, Okko a remisé son kimono vert pour un zubon (pantalon) japonais et une bonne paire de moufles, un véritable gain de temps pour éviter de dessiner les doigts ! Au passage, j'en ai profité pour commencer à légèrement grisonner les tempes du rônin, suggérant ainsi le temps qui s'était écoulé entre les deux cycles et les conséquences de celui-ci sur notre bushi.

J'avais dans l'idée de débuter l'histoire dans une cité d'assez grande taille, au pied de la chaîne de montagnes des Sept-Monastères. Ses habitants et les voyageurs de passage fêtent dignement l'arrivée de l'hiver. Cette scène que j'imaginais bruyante et pleine d'excès en tout genre avait pour but de créer un puissant contraste avec la froideur et la solitude de la future ascension dans les montagnes. Une fois la quête et ses enjeux définis, j'ai installé un rythme répétitif, lent et laborieux où nos personnages en quête d'informations sur les étranges moines aux paniers sont « baladés » de monastère en monastère. Tout cela afin de crédibiliser leur enquête et ne pas tout de suite tomber sur l'information recherchée. J'étais parfaitement conscient du risque narratif que je prenais, le risque de lasser et de perdre le lecteur. Certains d'ailleurs me le reprochèrent, peut-être à juste titre. Un tel parti pris ne pouvait fédérer tous les lecteurs, désolé pour ceux qui ont donc pu trouver ce passage quelque peu laborieux mais je voulais qu'à sa lecture, on soit un peu dans le même état psychologique qu'Okko. Lui aussi, excédé par la situation ubuesque, trépigne en prenant de plus en plus sur lui. Jusqu'à littéralement exploser à la trente et unième page du récit !!! Je crois que c'est dans ce deuxième cycle que j'ai installé une tension plus forte dans les relations entre Okko et Noshin. Je trouvais que ça marchait bien. Le rônin ne lui laisse pas passer grand-chose. De son coté, Tikku commence à appréhender le pouvoir de la nature et des kamis. C'est le seul cycle où, dans une situation critique, il tentera d'invoquer un de ces esprits de la nature, grand mal lui en prendra ! Cette expérience traumatisante aura raison de son apprentissage. J'avais aussi la volonté de jouer sur la frustration du lecteur en mettant au maximum Noburo en retrait. Dans un premier temps, il goûte, bien malgré lui, à la sorcellerie des moines du Karasu. Il mettra un certain nombre de pages à récupérer une partie de ses facultés avant de disparaître en fin de premier album dans les griffes d'un kami de la terre corrompu par la sombre magie de la secte. Dans cette même séquence, Noshin paye aussi un lourd tribut, il est grièvement blessé. Il passe une grande partie du second album à lutter entre la vie et la mort dans les entrailles d'une caverne. D'ailleurs, le premier tome du *Cycle de la terre* s'ouvre sur un cauchemar halluciné du moine. Ce délire est une fois de plus un clin d'œil à l'aspect génialissime des rêves dans les aventures de Tintin. Il est difficile d'aborder toutes les aspérités du récit mais je dirais que ce deuxième opus, très porté sur l'action et la tension, à l'exception de la grotte où se repose Noshin, peut se diviser et se résumer en trois lieux : les bibliothèques interdites, le grenier aux morts et enfin, le retour à la passe du col du Bentten.

La bibliothèque interdite tenue secrètement à l'écart de l'empire et difficile d'accès (c'est le moins que l'on puisse dire) est en apparence aussi austère qu'inquiétante... Elle garde en son sein des savoirs interdits et sulfureux. À certains égards, elle n'est sans doute pas sans rappeler l'abbaye du *Nom de la rose*, roman qui m'a profondément marqué.

Le grenier aux morts est le surnom donné par les moines du Karasu à l'ancienne mine laissée à l'abandon. Elle est devenue leur refuge. C'est là qu'ils stockent inlassablement les nombreux guerriers morts qu'ils ont récupérés, une véritable nécropole prête à se réveiller. C'est aussi en ce lieu que les membres de la secte s'aguerrissent aux tactiques militaires qui leur permettront bientôt de conquérir le Pajan.

Le retour au col du Bentten, mon fort Alamo à moi. C'est au sein de cette passe que nos héros réussiront, presque miraculeusement, à stopper l'armée des morts... Je me suis un peu amusé à jouer avec des poncifs éculés du genre. L'assaut, la résistance désespérée d'une poignée de braves face à des hordes d'ennemis, et la cavalerie qui n'arrive toujours pas, ou plutôt au moment où on n'en a plus vraiment besoin ! Sans oublier les inévitables préparatifs. J'en ai profité pour replacer une des principales thématiques de mon univers, à savoir ces fameux bunrakus de combat. Ici, il s'agit précisément d'un bunraku de guerre du clan Ataku, en piètre état. Je me suis arrangé pour expliquer leur fonctionnement à l'aide des fameux cocons de mouvement (vous vous souvenez, les trois fils de la narration, cf. chapitre « La narration »).

Fauche-le-vent, le nom de cette montagnarde aguerrie, crachant à tout-va et très impulsive, tire son origine du souffle de son tetsubo (masse japonaise). Je l'ai empruntée à un des nombreux personnages des *Misérables*, de Victor Hugo, la comparaison s'arrête là ! C'est une forte femme, aussi rustre que haute en couleur. Elle est en conflit constant avec l'ombrageuse Setzuka Bashimon (une sorte de lutte des classes entre la noblesse samouraï et une femme du peuple). Je voulais que ce nouvel archétype féminin soit le contre-pied de Petite Carpe. Malgré ses nombreux défauts, j'ai un faible pour ce personnage. Au gré de l'album, elle interroge et sonde Okko sur la réputation de son passé sulfureux, revoilà notre troisième fil !

Bien qu'amputée de son bras gauche, affublée d'une coupe à la garçonne et de prime abord sans doute plus avenante que Fauche-le-vent, la jeune Setzuka Bashimon n'en est pas moins un sujet plus complexe qu'il n'y paraît. Celle-ci, véritable entorse à l'histoire japonaise où il était inimaginable qu'une femme devienne un samouraï, est antipathique, hautaine et psychorigide. Bref, de la dynamite ! Elle est la caricature vivante du guerrier fanatique et élitiste n'ayant aucun regard critique. Sans doute totalement conditionnée par une interprétation trop radicale du code de l'honneur des samouraïs (code du bushido). On ne se refait pas, j'aime créer ces aspérités.

Recherches design pour ce cycle

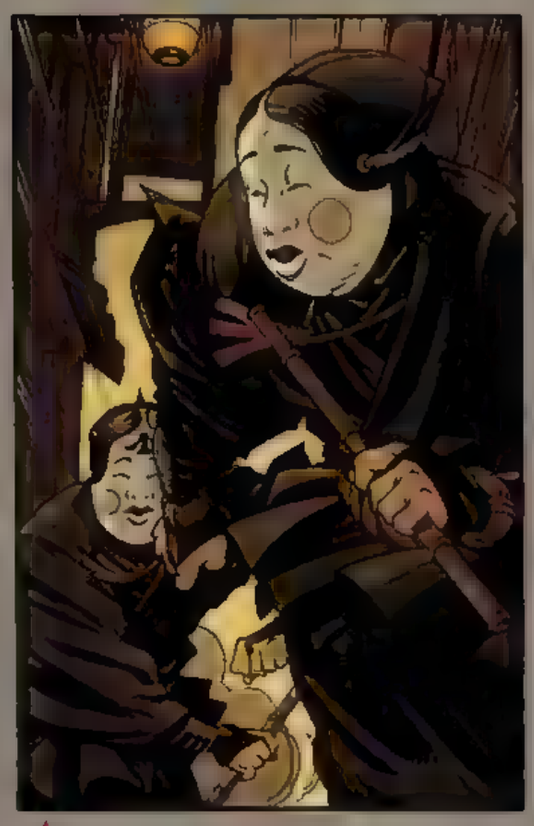
Fauche-le-vent en haut et Setzuka en bas

Intérieur de couverture du *Cycle de la terre*

Croquis

LE CYCLE DE LA TERRE

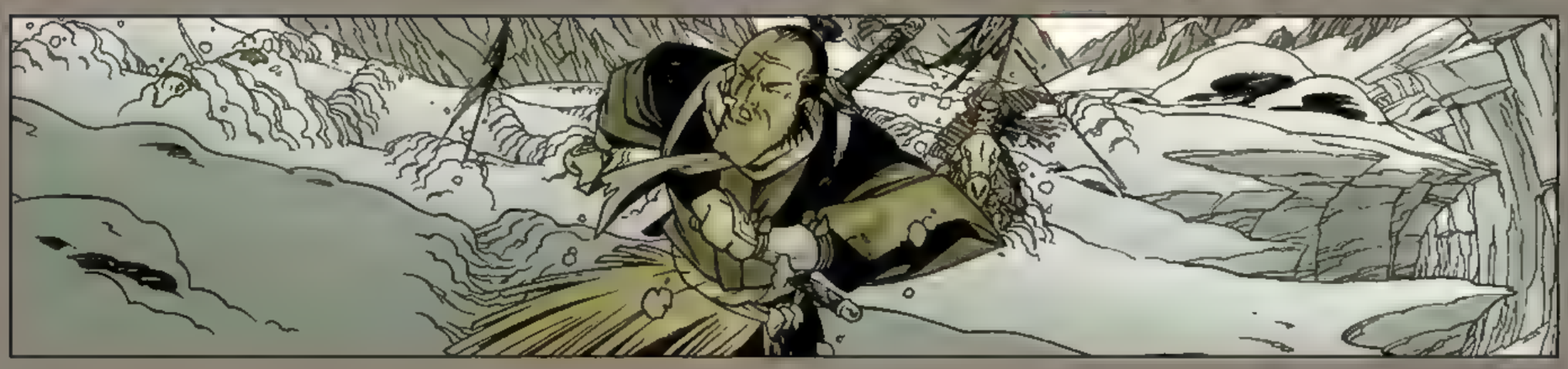
LE DEUXIEME

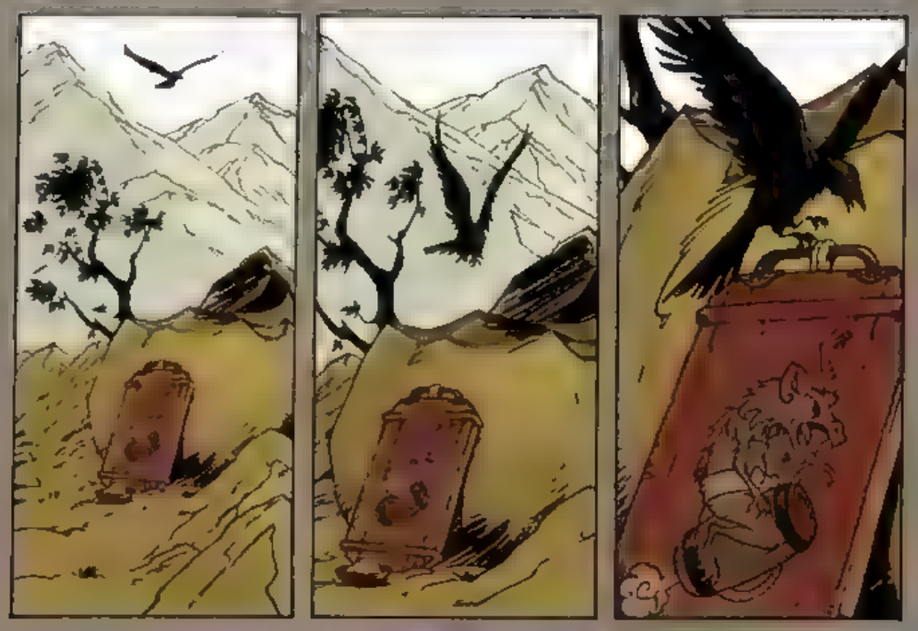


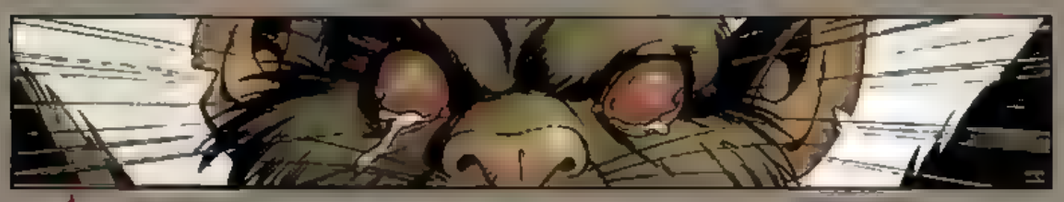
ZOOM !

T3 - Planche 44 - Case 5

Nouvelle déclinaison spectaculai
des kamis. Première et dernière fo
que Tikku s'essayera
à une telle invocation



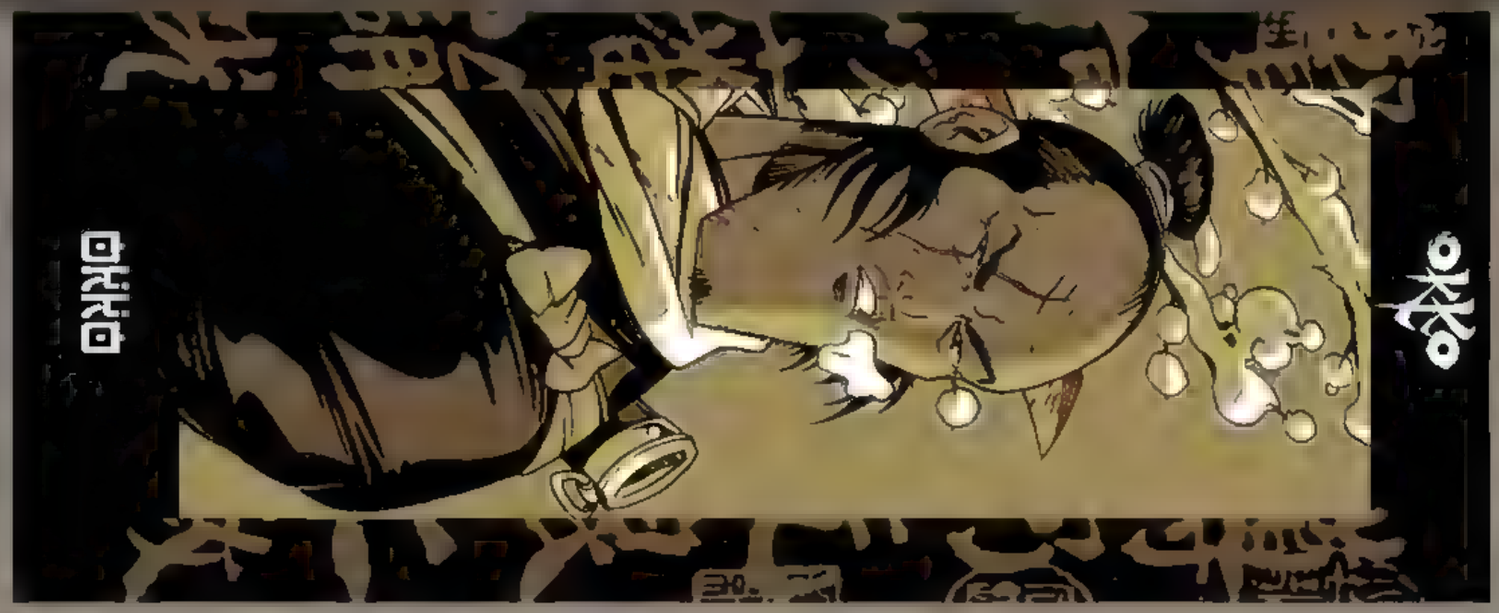


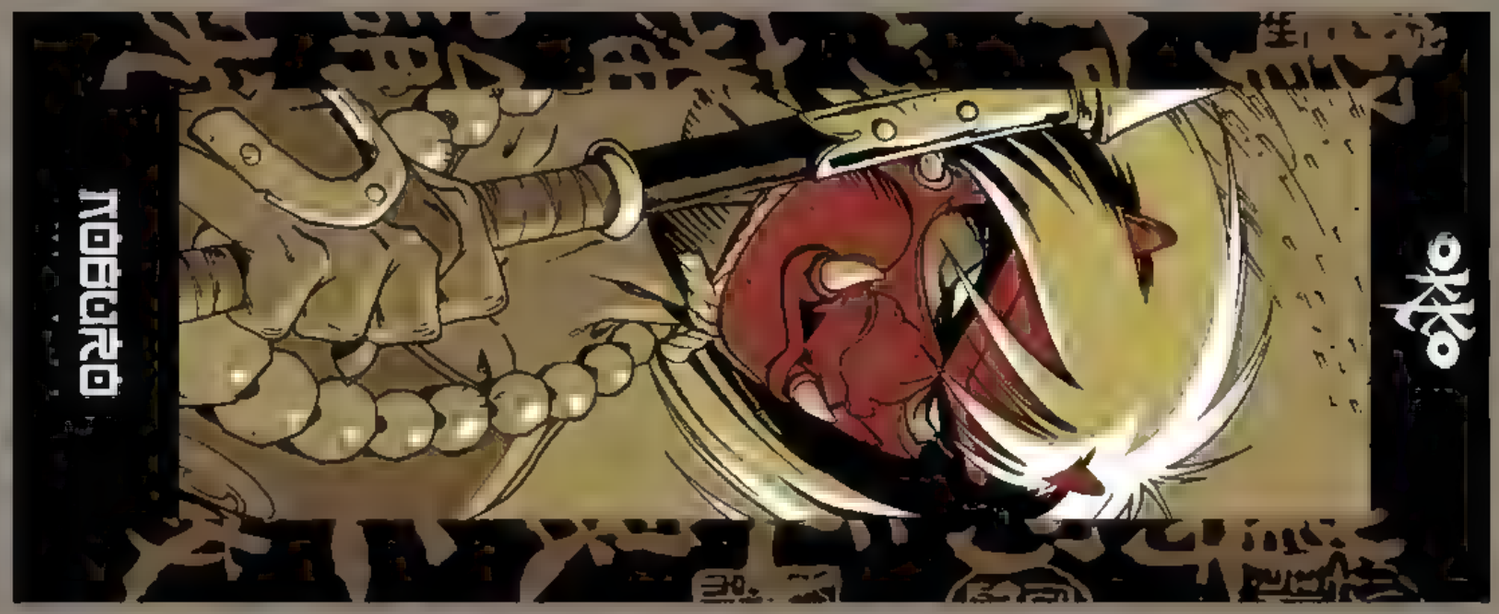


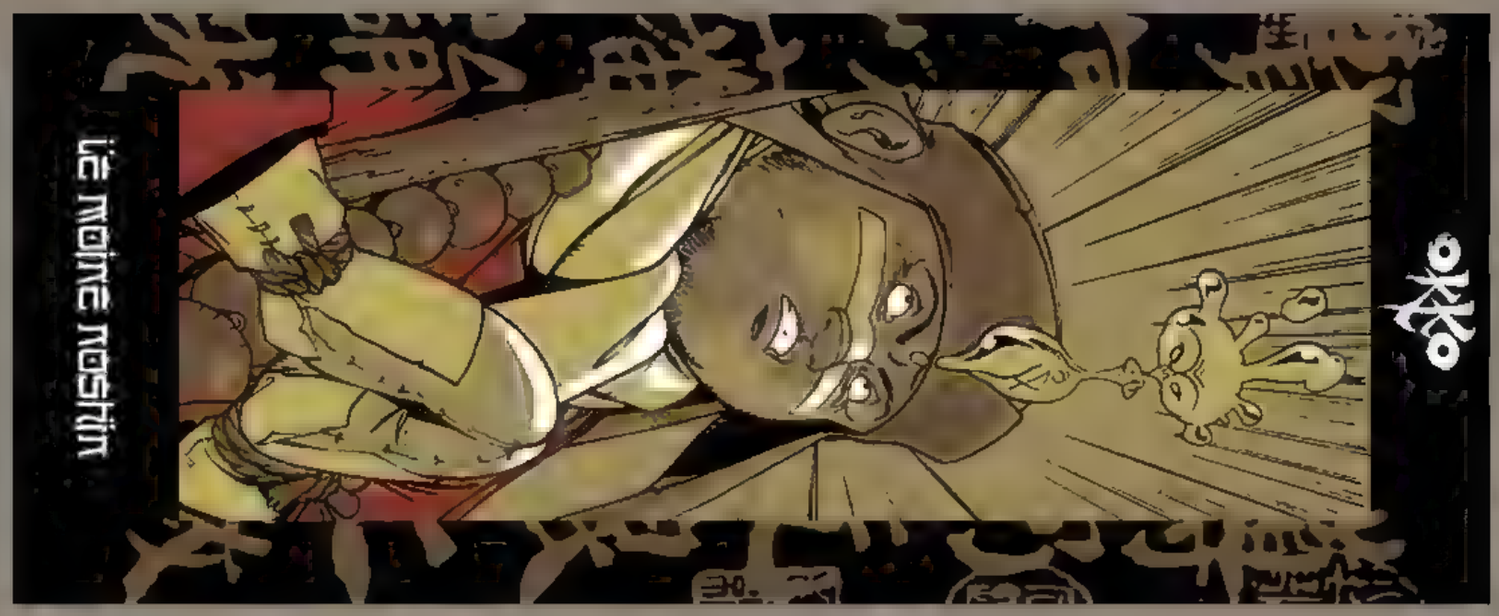
T4 - Planche 33 - Case 2

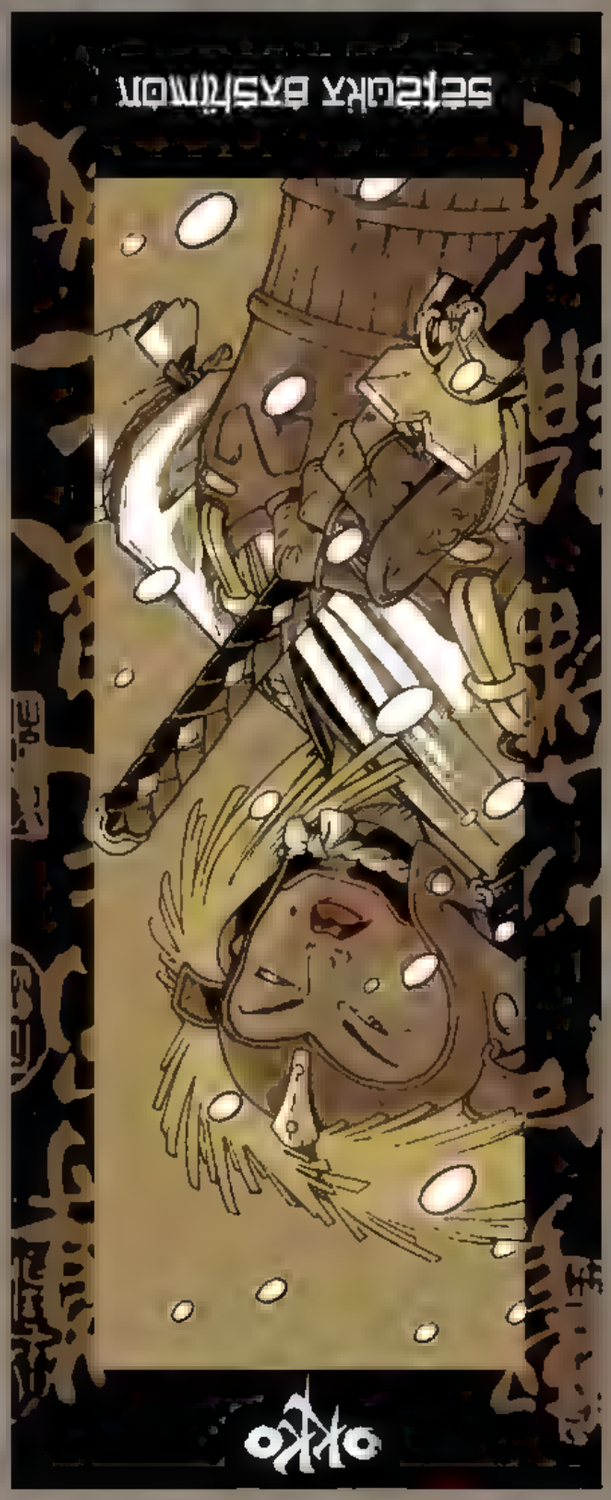
Une larme s'échappe de l'œil de Nuuk, le Nézumi au moment
de son sacrifice, prouvant qu'il est parfaitement conscient
de ce qu'il fait.

T4 - Planche 33 - Case 2


OKKO
DAIKO


OKKO
NOBORO


OKKO
LE MOINE MOSHIN


TIKKU

FAUCHE-LE-VENT

SETSUKA BASTIMOR

EN CONCLUSION

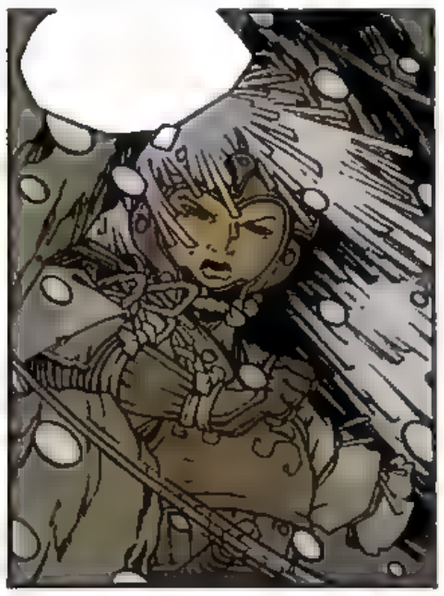
À quelques jours de remettre mon quatrième album et second tome du *Cycle de la terre* pour sa publication, sans doute très fatigué, j'allais commettre l'irréparable. Je peaufinais les couleurs que je recevais de Stephan Pelayo (souvenez-vous, le coloriste de l'époque) et pour le coup, il y avait de sérieux problèmes à régler car la plupart des fichiers que je recevais étaient étrangement et terriblement foncés. Je ne sais pas comment je m'y suis pris, mais à l'exception de quatre pages, j'ai réussi la performance technique de perdre tous les fichiers en couleurs en les écrasant avec d'autres fichiers qui portaient les mêmes noms mais qui eux étaient bien antérieurs et en noir et blanc. Une véritable catastrophe ! J'ai eu l'impression de me recevoir mon immeuble sur la tête. Je suis sorti une dizaine de minutes faire un petit tour du pâté de maisons pour prendre l'air. Encore sous le choc, j'ai prévenu Thierry Joor et les Éditions Delcourt, bien embêtés eux aussi par la situation. Il ne me restait pas assez d'énergie et de temps pour recommencer toutes les couleurs, donc j'ai opté pour un plan B fait de bidouilles en partant de fichiers JPEG en basse résolution et de superpositions de calques. Le résultat final fut que le trait était devenu plus épais et un peu flou. Ce fut une des expériences artistiques les plus traumatisantes. J'espère qu'elle m'aura servi de leçon car je n'aimerais vraiment pas la revivre un jour.

À la sortie de la première édition, ma compagne Sophie, alias Li, me voyant malheureux comme une pierre (logique, vu le cycle) me proposa son aide afin de retrouver une partie du travail original pour les réimpressions suivantes. Elle passa près de trois mois à « lisser » le trait de chaque case, de chaque détail... Un travail d'archéologue... Une folie !

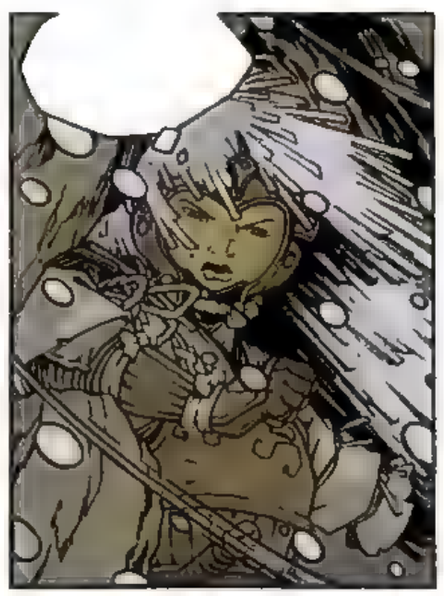
Ah, j'allais oublier... Au moment de ce fameux « accident », j'avais envoyé mon disque dur à Lille afin qu'une entreprise spécialisée dans la récupération de données tente l'impossible. Mais ce fut un coup d'épée dans l'eau. La nuit suivante, j'étais dans un état de stress total. Sachant d'avance que je ne trouverais pas le sommeil, je me lançai dans l'écriture du *Cycle de l'air*. J'avais une fois encore largement eu le temps d'y penser pendant le difficile accouchement du *Cycle de la terre*. J'avais de nombreux morceaux du puzzle en tête, des idées de séquences. Mais je n'aurais jamais imaginé écrire le premier album d'une traite. Au petit matin, j'avais perdu tout espoir de retrouver mes belles pages en couleurs mais j'avais couché sur papier la prochaine aventure d'Okko... Un bien pour un mal, en quelque sorte...

« Il fallait réparer. » Li

On peut dire que la perte des fichiers la veille de Noël pour Humbert a été un traumatisme. Psychologiquement, il était totalement inenvisageable de refaire le travail, ni de se faire aider, ni même de jeter un œil dessus. Ces trois mois de travail perdus étaient pour lui une année complète de travail avorté. Il fallait en faire le deuil. Il a écrit Le Cycle de l'air *et j'ai commencé à affiner le trait noir sur de nombreuses zones, en particulier les yeux pour y retrouver le blanc — en voici un exemple. »*



Avant



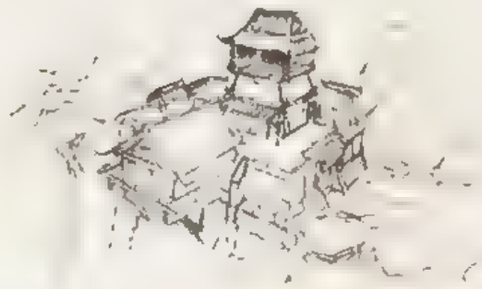
Après

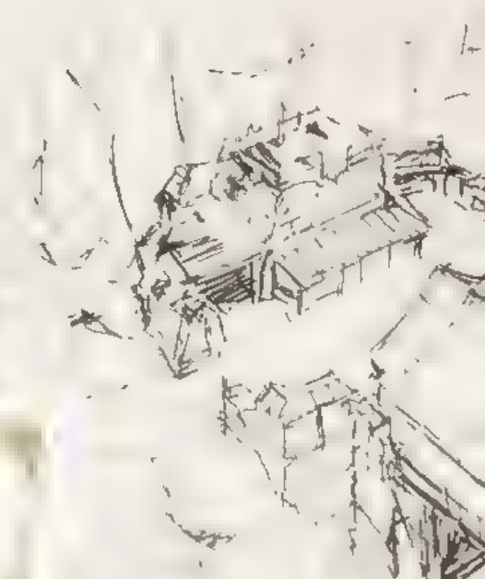
Couverture officielle du tome 3

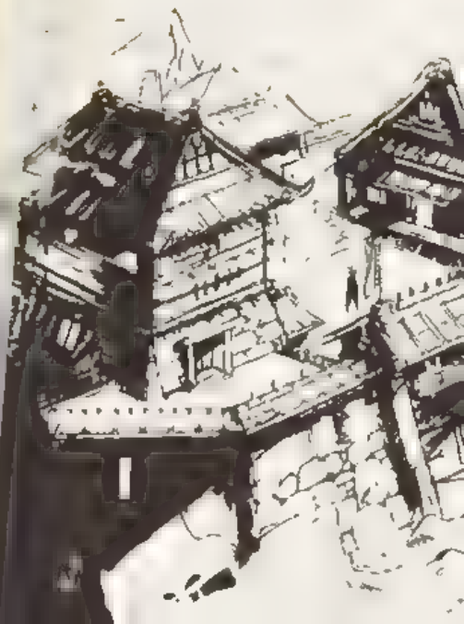
Rough et encrage

Recherches design

Page de droite : **Sérigraphie** - Durango







Rencontre bucolique avec deux kamis de la terre

De gauche à droite :

Ex-libris

Affiche sérigraphiée pour Durango

Dos du tirage de tête T2 - BD Must

Rencontre bucolique avec deux kamis de la terre

Issue du portfolio des *Femmes du Pajan* - Bruno Graff Éditions

UN BEL HIVER POUR UNE FROIDE VENGEANCE

LE DEUXIÈME CYCLE DE LA TERRE

Repos des guerriers

Affiche réalisée pour Momie Folie. Image bucolique annonciatrice du futur *Cycle de l'air*.
Je voulais, à l'inverse des combats épiques et héroïques des albums, dessiner une scène du quotidien plus intimiste... et légèrement humoristique.

Le cycle de Kuro

« L'air est insaisissable
ce n'est qu'en observant les mouvements des vents
que l'on peut comprendre les pulsations du monde qui nous entoure. »

LE CYCLE DE L'AIR

- Sortie du tome 1
- Sortie du tome 2

L'ENVERS DU DÉCOR

Il y a près de trois décennies de cela, Kubban, valeureux bushi de la famille Kiritsu, livra un combat légendaire contre le sorcier Pang Lhô ! Brûlé par les sortilèges du vil magicien, il ressortit malgré tout vainqueur de ce duel. Bien que son état soit des plus critiques, il ne semblait pas vouloir mourir. Afin de le récompenser pour son exploit, la famille Kiristu fit appel aux meilleurs artisans Ataku afin de lui construire une armure unique sur mesures, une sorte d'exosquelette s'inspirant de la technologie des fameux bunrakus de combat. Mais les années passant, Kubban dépérit lentement dans son lourd sarcophage ambulant et finit par mourir. Son fantôme prit alors le contrôle de la machine, ignorant son statut de revenant ! Depuis, Kubban continue de chasser pour le compte de la grande famille des yökai, entretenant dans une petite roulotte la collection de ses plus beaux trophées tel un cabinet de curiosités. Depuis quelques semaines, il est sur la piste d'un hanyô (enfant né d'un humain et d'un démon) portant un masque rouge qui serait en route pour la vallée des Mille-Vents-Célestes. Kubban ne sait pas qu'il s'agit de Noburo, le plus fidèle compagnon d'Okko, avec qui il entretient un vieux différend.

Page de droite : **Couverture du *Cycle de l'air***

Bruno Graff Éditions

SON BESTIAIRE

Comme il est dit précédemment, il existe dans le folklore japonais une variété impressionnante de fantômes divers et variés. Je désirais lier plus particulièrement ce troisième cycle à deux d'entre eux.

Le premier est un tsukumogami, esprit censé habiter certains objets lorsqu'ils atteignent leur centième anniversaire. Ici, il s'agit d'un shamishen (instrument à cordes japonais) malveillant, offert à dame Mayudama au moment du décès de son mari par une famille voisine. Même si le récit ne le précise pas, j'imaginais qu'il pouvait s'agir d'un présent empoisonné qui avait pour but de nuire aux habitants du château. En offrant cet objet aux étranges pouvoirs, la famille adverse espère acquérir le domaine attenant à très bon prix. Le tsukumogami est accroché au milieu d'un collection d'instruments de musique sur le mur d'un couloir donnant sur la chambre de la fille unique de dame Mayudama. Depuis de nombreux mois, la nuit venue, il perturbe le sommeil de la jeune fille de ses chants maléfiques et l'enfant dépérit. Sa mère finit par demander à Okko d'intervenir. Les troubles que provoque le tsukumogami sont à l'origine du récit. J'aime l'idée qu'à la lumière d'une simple lanterne, l'ombre de l'instrument se déforme et prend les traits d'un visage menaçant.

Recherche Kibyou

Le deuxième fantôme, lui, hante Kubban. Il ignore sa condition de revenant, comme dans les films tel que *Sixième Sens* ou *Les Autres*. Le paradoxe est que celui-ci chasse des yökai et collectionne certains de ses trophées.

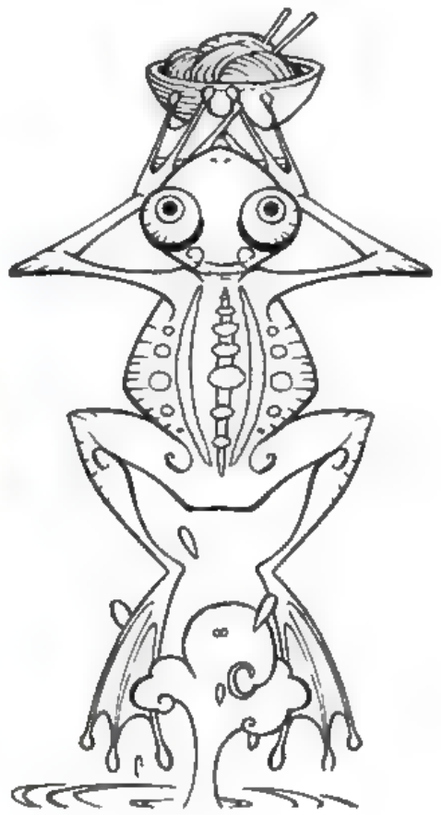
Page de droite : **Ex-libris** - Silvester

Pour singulariser ce troisième cycle des précédents, je voulais un récit plus intimiste. Pour cela, j'ai réduit l'échelle des lieux et le nombre des personnages, créant une ambiance plus isolée pouvant faire penser aux pièces du théâtre japonais dramatique ou à certains films de sabre. L'histoire se déroule sur une poignée de jours dans une seule petite région bucolique et paisible, la vallée des Mille-Vents-Célestes. Cette province verdoyante fait principalement commerce avec le clan Ataku. Cet artifice me permettant de tirer ce fameux fil de l'univers du Pajan. Ici plus précisément, je développe l'exploitation et la culture des cocons de mouvement déjà évoqués dans le précédent album. Le fil de soie de la chrysalide chargé par des vents célestes balayant une fois par année la vallée est essentiel au fonctionnement des bunrakus de combat. Dans cette région rurale de très modeste taille, les rumeurs colportées vont bon train. Je désirais que ces ragots rythment la lecture de ces deux albums. La « vieille grenouille » vendeuse de nouilles dans sa gargote et le badaud de fin de premier album en sont la parfaite illustration. Si la première semble respecter une certaine véracité des faits, le second, lui, par ses exagérations, va tromper Noshin et le lecteur lors de son témoignage sur le duel entre Okko et Kubban.

En début d'album, Noburo semble avoir une mauvaise intuition au moment de franchir un petit pont. Se révélant superstitieux, trait que l'on ne lui connaissait pas encore, il renonce à suivre le groupe. Il trouve refuge au sein d'une maison close. Je voulais isoler le géant au masque rouge du reste de la troupe. Noshin, amusé, observe ce petit manège, pensant que c'est un astucieux stratagème de son compagnon de route pour se jeter dans les bras des courtisanes qui au loin le hèlent. Mal remis de sa blessure du cycle précédent, le moine a dorénavant besoin d'une béquille de fortune pour se déplacer. Les aventures qui se succèdent laissent des traces sur les personnages, et c'est loin d'être fini ! En passant ce fameux pont, le jeune Magato, rongé et obsédé par sa soif de vengeance, reconnaît Okko. Il y a une quinzaine d'années de cela, Okko tua le père de Magato sur ce même pont que ce dernier, traumatisé, squatte désormais en attendant de pouvoir se faire justice. Mais l'ironie de la vie voudra que, pour obtenir son duel, Magato sera dans un premier temps obligé de sauver Okko. Je sais, c'est un peu tordu, mais cette idée est assez proche des drames japonais. Bien que totalement obsédé et monomaniaque, je trouve ce personnage assez touchant et j'ai vraiment aimé le développer. Durant le récit, il se déplace toujours avec un cerf-volant accroché sur le dos. Outre que cet objet qui a traversé les décennies permettait, telle une madeleine de Proust, de raviver le passé, il enlevait tout doute sur le fait qu'il s'agit bien de l'enfant du premier flash-back qui depuis a grandi. De plus, cet objet me semblait parfaitement symboliser l'élément du cycle que j'entamais. Après une enquête rapidement résolue au sein du petit château de dame Mayudama, le récit prend un nouveau tournant inattendu en page 24. Pour la première fois, Okko est rattrapé par son passé jusqu'à devenir l'épicentre de l'histoire. Ce passé qui avait commencé à suinter au moment de franchir le pont devant Magato explose en plein jour avec l'arrivée de Kubban. Je voulais que le scénario prenne une tournure inattendue avec un rythme de plus en plus dense et latent, tels des vents capricieux qui tournent à la tempête. D'ailleurs, sur les deux albums, le temps tourne à l'orage.

Tout au long du premier album, Noburo reste en retrait dans la maison close. Il est plongé dans un profond mutisme, rongé par une succession de sombres pressentiments. Mais au moment du tragique duel entre Okko et Kubban, son instinct surnaturel le tire de sa torpeur. Enfin, il fait fi de sa superstition, franchissant le fameux pont. Cette séquence est annonciatrice du deuxième album. Noburo va devenir un des principaux acteurs, passant de la léthargie à l'action.

Enfin, comment ne pas évoquer Kubban, ce personnage central du récit à l'apparence si particulière (une déclinaison de bunraku). Je voulais que sa première apparition reste un temps soit peu énigmatique. Pour cela, j'ai eu recours à des cadrages très serrés afin de ne montrer que certains détails de son armure et évoquer sa spectaculaire envergure qui sort du cadre. La conversation que Kubban entame avec Okko page 29 du tome 1 a lieu alors qu'il pêche sur une petite berge bucolique. La tension naissante contraste donc avec ce lieu plutôt hospitalier et serein. Rapidement le lecteur prend conscience de l'obnubilation de Kubban pour sa collection de trophées qui d'ailleurs, dans le deuxième album, le conduira à sa perte. Il aime jouer au chat et à la souris et fait preuve d'une cruauté certaine. Il se plaît à torturer psychologiquement son interlocuteur. Okko, qui n'est pas dupe, reste sur ses gardes. Il sent le piège se refermer sur lui. Lors de cet entretien, Kubban évoque la mort de la mère d'Okko, qu'il semble avoir bien connue. Le spectre de celle-ci resurgit donc au fil des cycles. Et la révélation sur la véritable nature de Noburo faite par ce même Kubban est elle aussi de taille. Le premier livre se clôture sur le duel entre Okko et Kubban, duel aussi rapide que violent. Grâce aux différentes versions des témoins de la scène, je voulais laisser le lecteur dans un certain flou sur l'hypothétique mort du rônin...



Le deuxième album est le climax du récit, rythmé par la traque de Noburo par Kubban. On assiste à une inversion complète des rôles. Le géant au masque rouge est omniprésent tout au long du récit alors qu'Okko, mortellement blessé et amputé de sa main droite, passe au second plan. Tout cela alors que d'impressionnants typhons, les fameux vents célestes, balaient la région et se rapprochent du domaine de dame Mayudama. Ils deviennent en quelque sorte acteurs à part entière du scénario. Noshin, lâché par les kamis de l'air qu'il a trahis dans le premier album en ne respectant pas sa promesse, tombe entre les mains de Kubban. Il devient un vulgaire appât pour faire sortir Noburo de son terrier. C'est finalement Tikku, à l'aide du shamishen enchanté, qui aura raison du légendaire Kubban. Une fois de plus, c'est un adolescent aux facultés limitées qui est le sauveur. Le modèle classique du héros vole en éclats, et ce n'est pas fini !

Ex-libris

Bruno Graff Éditions (en haut) - Fantasmagorie (en bas à gauche)

Okko m'a été soufflé « pour » l'Air...

Notre collaboration s'est faite tout naturellement, au quotidien, mais pas sans difficultés. Maîtrisant Photoshop pour mes pubs, je pensais naïvement m'adapter tranquillement. Je n'imaginais absolument pas le travail de longue haleine dans lequel je m'embarquais, ni la complexité de la narration en bande dessinée. Un nouveau souffle s'annonçait, m'éloignant des « charrettes » publicitaires, le temps des couleurs, vers l'ère d'Asagiri.

La ligne de travail était déjà bien mise en place avec les quatre tomes précédents, et Hub sait ce qu'il veut, dirige avec assurance l'exercice. Il me donne un fichier numérique comportant le gris des ombres. Et le travail commence, une immersion à l'unisson durant trois mois, adoptant un rythme de vie particulier, où la qualité de concentration est essentielle à l'aboutissement de l'ouvrage. D'ailleurs, nous remercions nos enfants et notre entourage d'en accepter les contraintes.

Des couleurs « narratives », entièrement au service de l'histoire, des dominantes de couleurs différentes selon les lieux et ce qui s'en dégage. De prime abord, des aplats, le moins d'effets possible, une gamme de couleurs restreinte pour chaque séquence. Une fois les aplats de couleur effectués, souvent avec des tonalités neutres (lumière du jour), je détache les plans les uns des autres ; ainsi le relief lointain s'estompera, jusqu'à revenir en avant où tout est plus contrasté, voire sombre quand il s'agit d'un tout premier plan. J'ajoute les joues aux personnages, elles donnent tout de suite plus de vie aux visages et expressions, c'est magique ! Je renforce les lignes de force, l'eau, la sueur par des transparences de blanc. J'applique ensuite une succession de filtres à dominante de couleur plus ou moins forte selon la scène décrite, au petit matin, de jour, de nuit, et selon la météo, on fait la pluie et le beau temps ! Je fais ressortir les lanternes..., et pousse au maximum la finalisation, jusqu'à redonner la planche à Mister, qui lui apportera une belle touche finale !

Cette expérience m'a aussi permis d'apprécier le travail des auteurs de bande dessinée à sa juste valeur. Même si j'étais déjà admirative, j'ai pris conscience de l'artisanat, du labeur, de la détermination, de la patience dont ils font preuve. C'est impressionnant. J'ai aussi appris à voir le goût et la finesse de l'observation qu'ils ont sur la vie, pas toujours visibles sous l'apparence d'une personnalité souvent pudique ou timide face à cette sensibilité.

Aujourdhui, mon métier de graphiste s'en trouve bouleversé, et je recherche maintenant l'immersion et le dépassement du savoir-faire — créer tout simplement. C'est sans doute naturel pour certains, mais pas évident pour moi, tellement habituée à répondre à la demande d'un client. Mais les perspectives sont infinies. Merci Humbert de m'avoir fait confiance. »

Li

1974 :
Naissance le 29 mars à Évry.

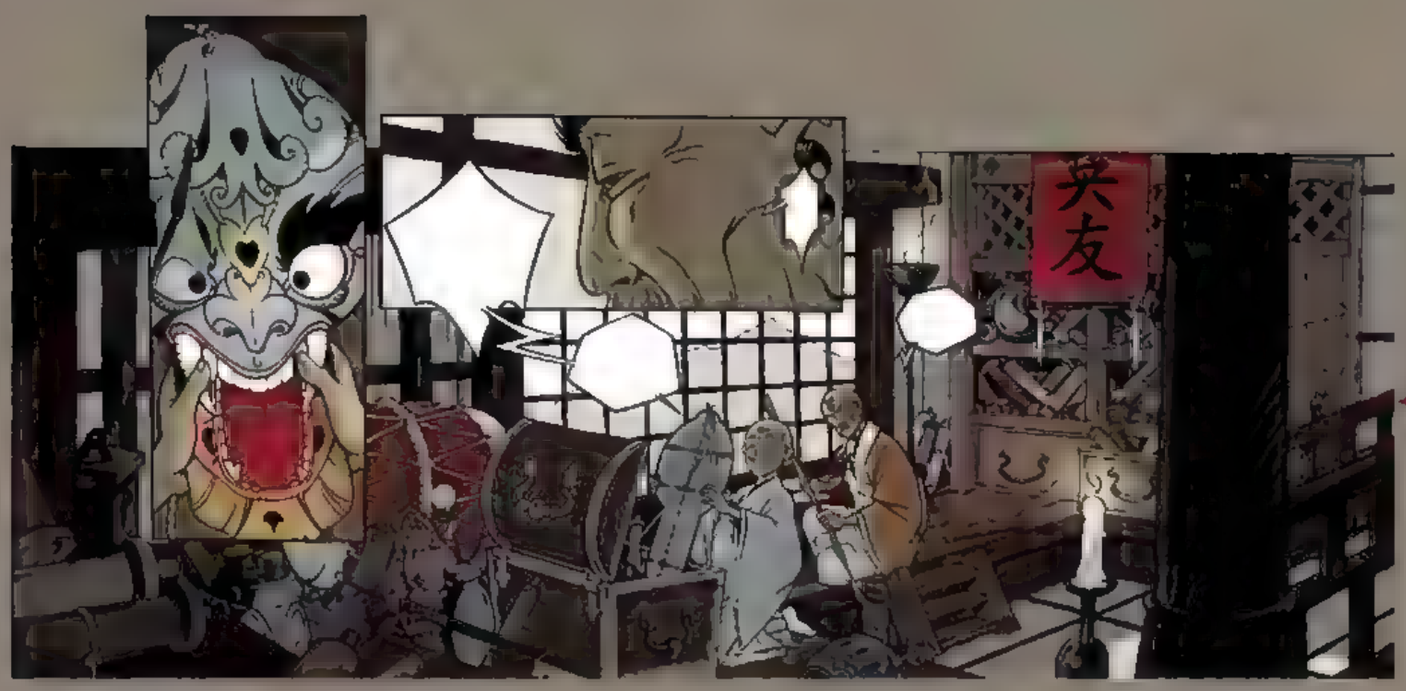
1993 - 1999 - 2008 :
Naissance de ma fille Camille, et mes fils Léon et Charly.

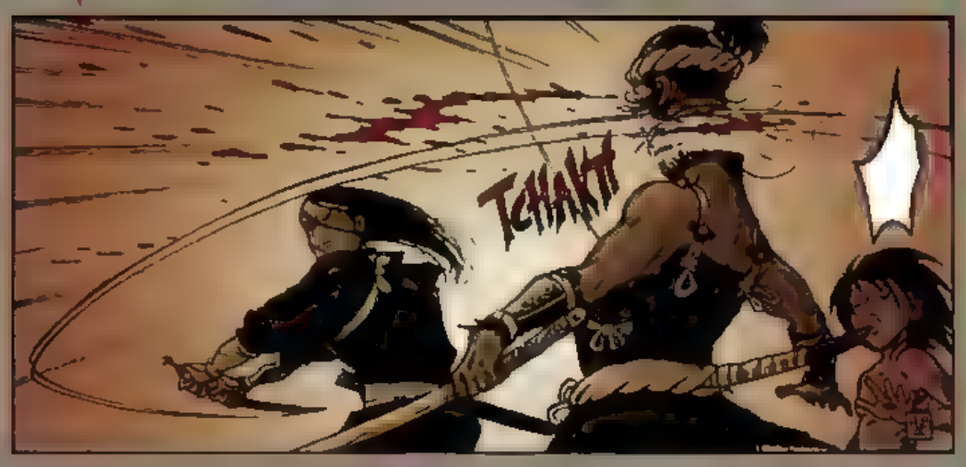
1996 - 2002 :
Infographiste chez Spir Communication, service création.

2002 - 2008 :
Infographiste chez Publicité Truche.

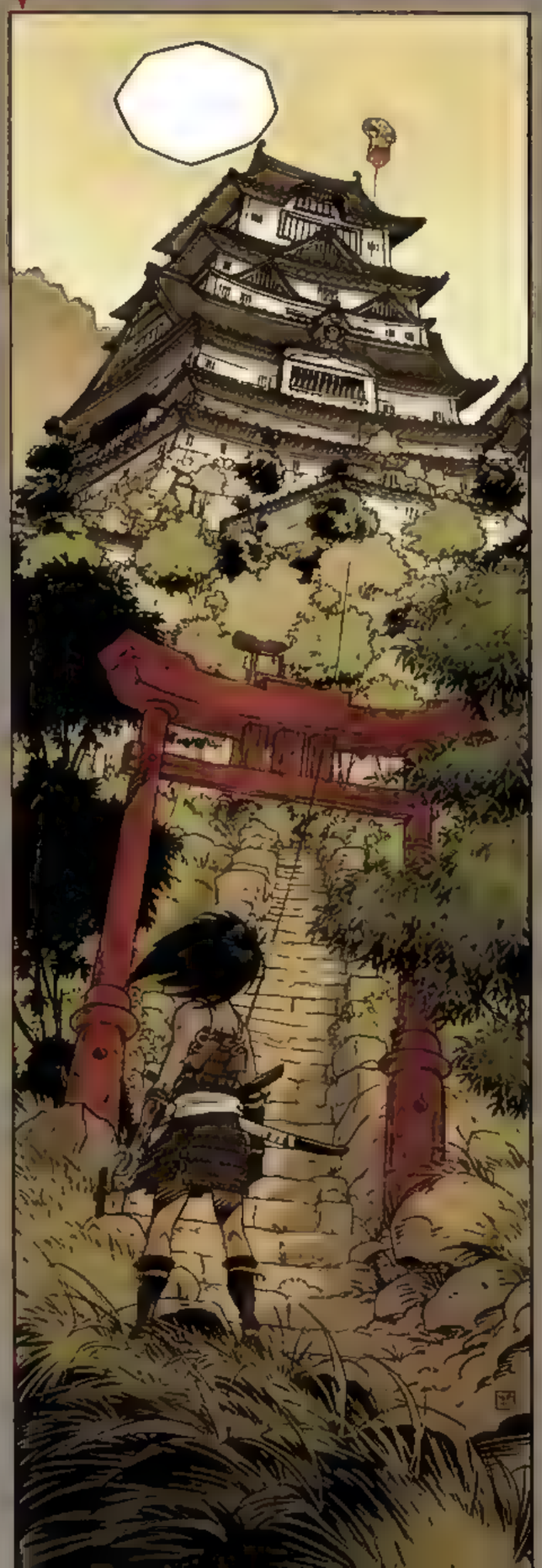
2008 à ce jour :
Graphiste indépendante.

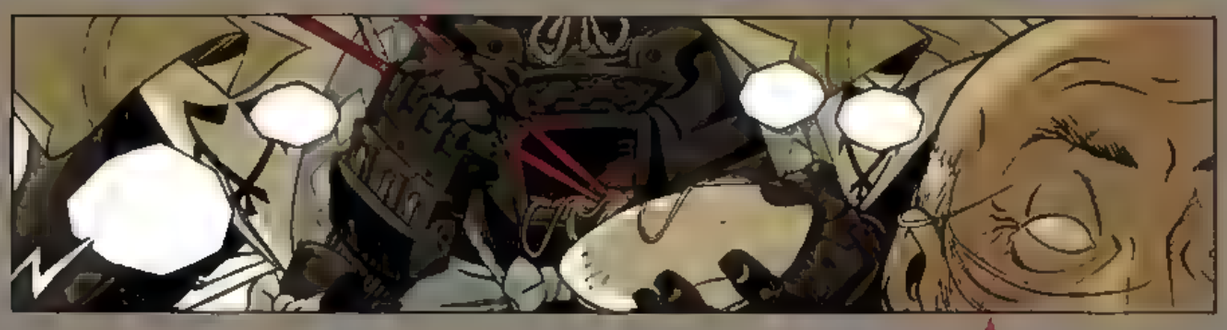
2009 à ce jour:
Coloriste depuis le tome 5 d'*Okko*.

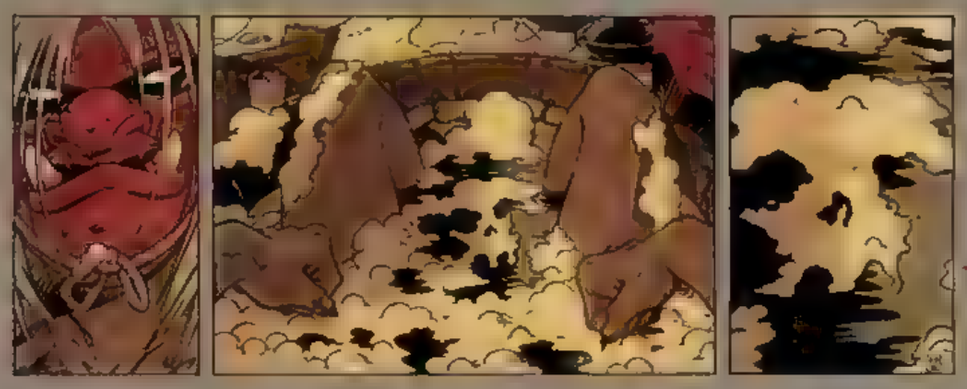

兵友


TCHAKK!

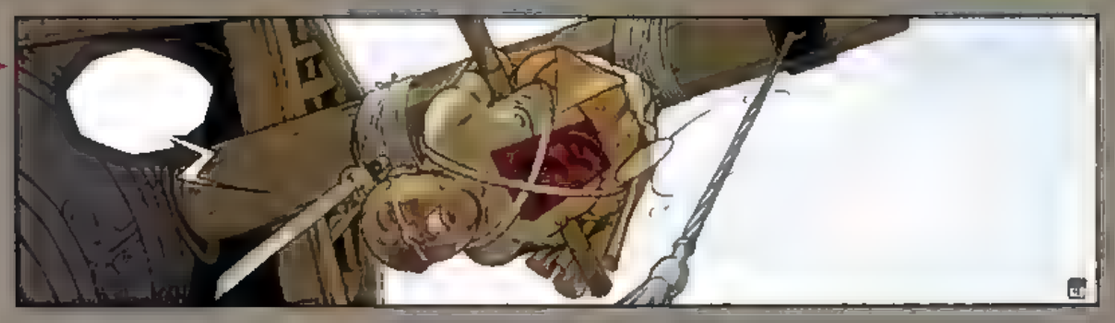
TCHAKK!

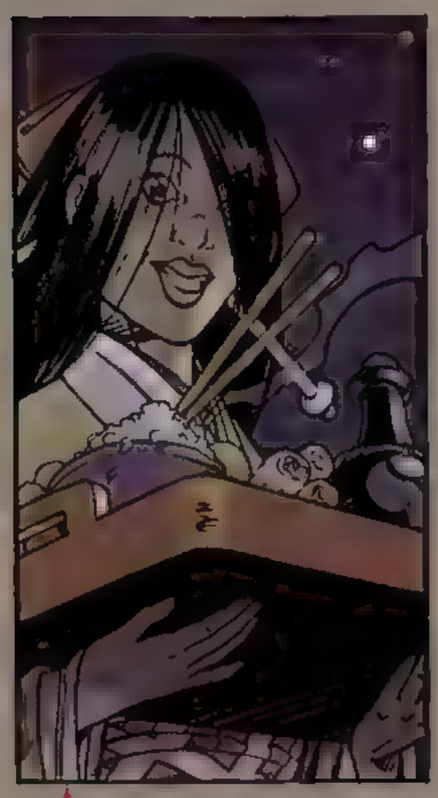




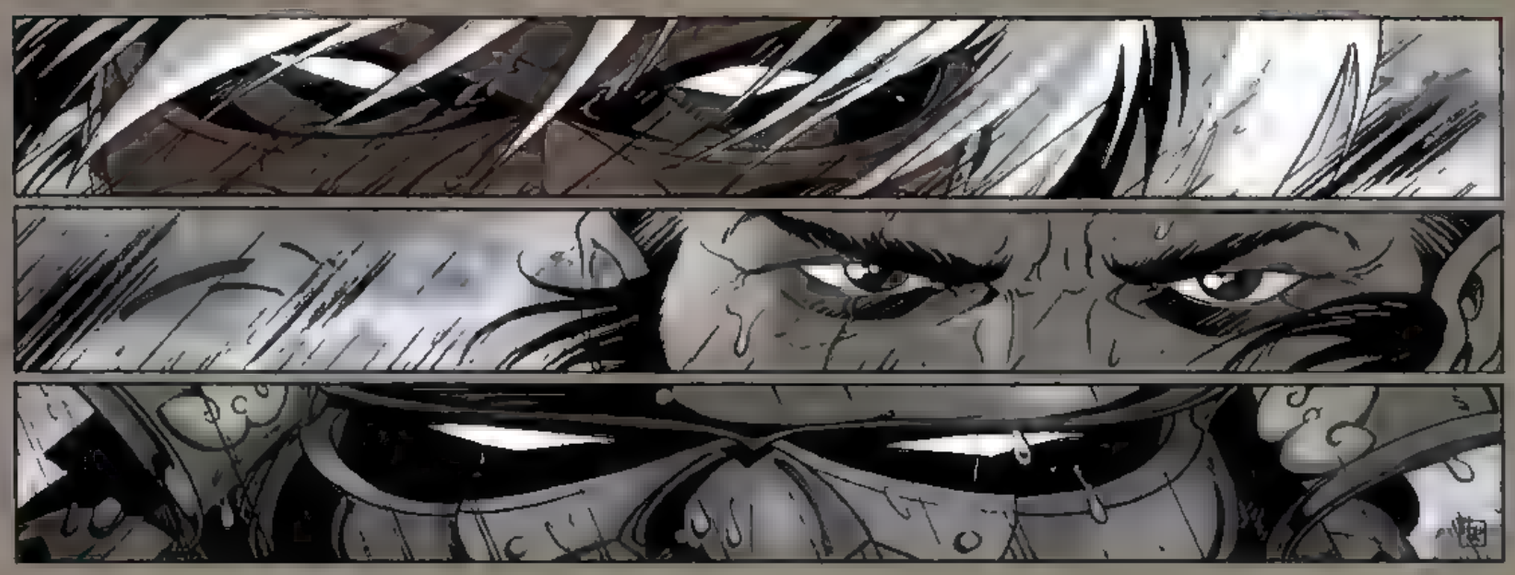


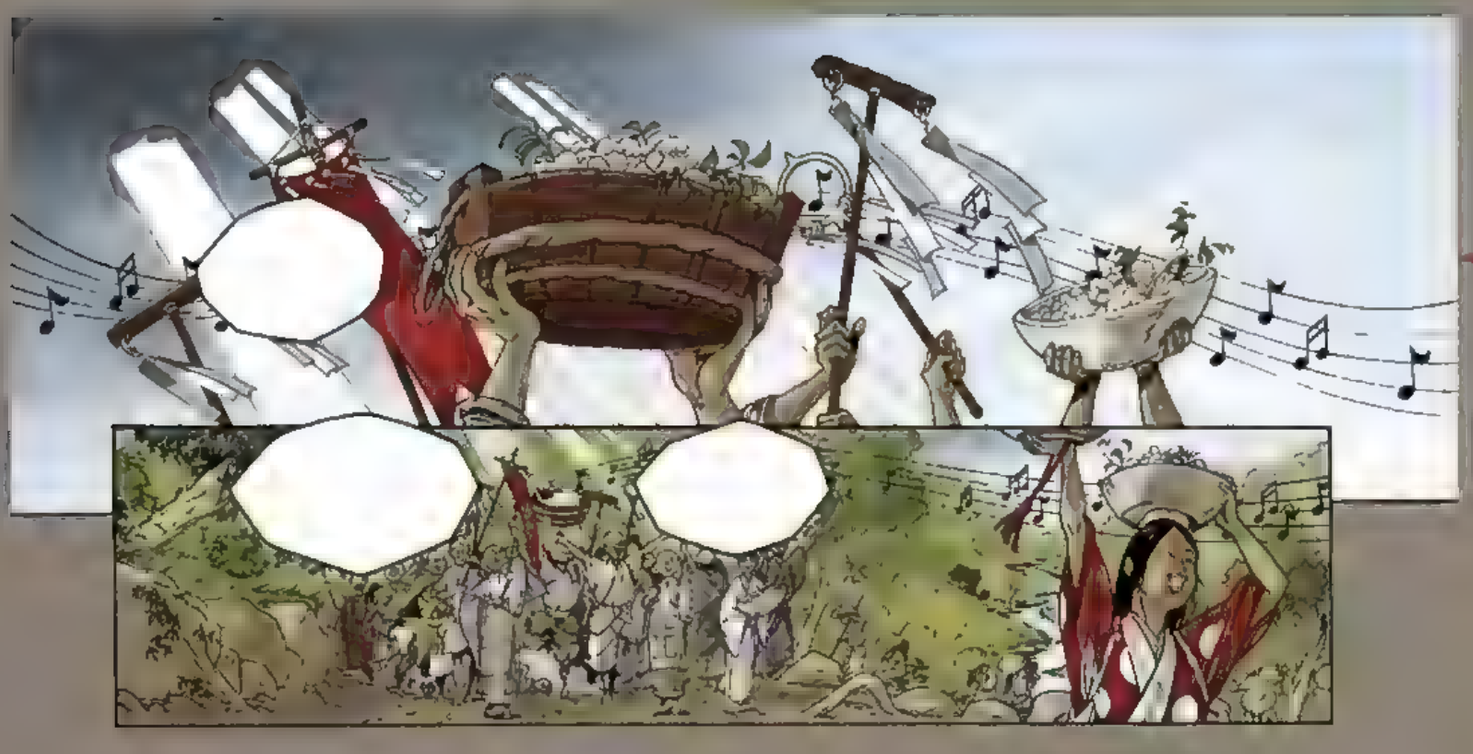
LE TROISIEME OEIL DU DYDEE





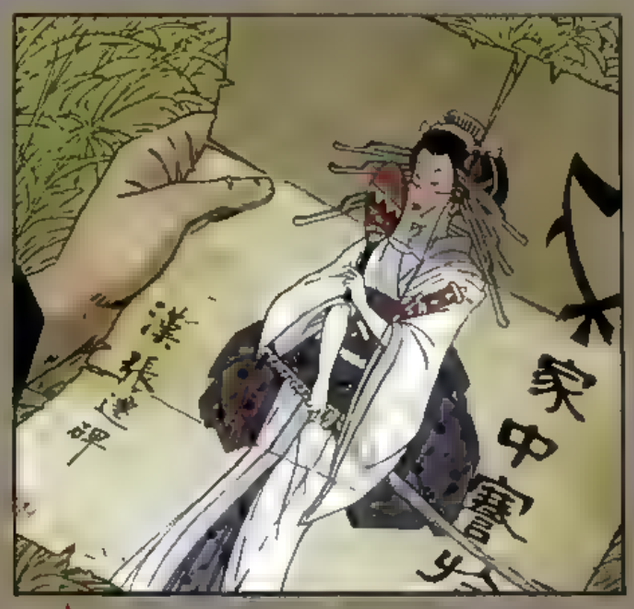
BRAAAOOMNN





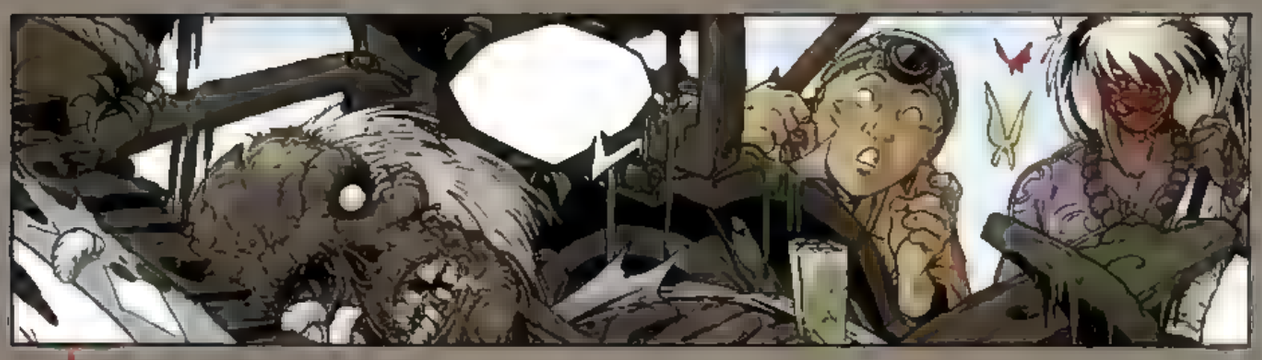
T6 - Planche 40 - Cases 1 et 2

Encore une référence cinématographique : cette liesse paysanne est un hommage aux danses folkloriques utilisées par Kitano à la fin de son génialissime *Zatoichi*.



T6 - Planche 43 - Case 1

Cette estampe de la mère d'Okko est un lien narratif qui permettra dans *Le Cycle du vide* de découvrir le sombre passé de notre rônin.



T6 - Planche 42 - Case 1

La fin du légendaire Kubban est aussi peu glorieuse que ragoûtante.

Une larme s'échappe de l'œil de dame Mayudama lorsque Okko reprend sa route. Le seul petit détail qui trahit ses sentiments.

T6 - Planche 46 - Cases 1, 2, 3

Ultime séquence du cycle symbolisant la transition de l'air vers le feu.

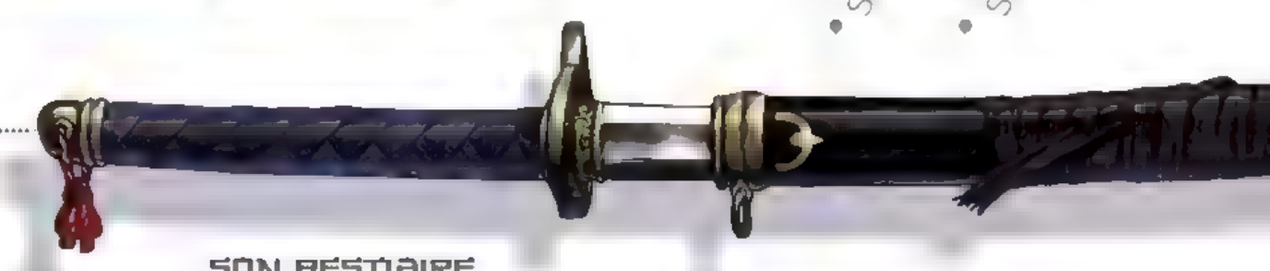
LE CYCLE DU FEU

« Le feu engendre les passions, mais les brûle aussi... »

LE CYCLE DU FEU

Octobre 2011:
• Sortie du tome 1

Décembre 2012:
• Sortie du tome 2



L'ENVERS DU DÉCOR

Saibankan, comédien raté, tombe entre les mains d'agents du clan Ataku. Des acupuncteurs lui placent sous chaque pore de la peau de minuscules filaments du fil de soie des fameux cocons de mouvement. À la suite de cette délicate opération, il développe des talents de métamorphe et devient un espion pour le compte de la famille Ataku. Informée d'un futur mariage organisé dans la plus grande discrétion entre les héritiers des familles du Pajan et du Yommo, la famille Ataku ordonne à Saibankan d'empêcher que celui-ci ait lieu. Après avoir longuement observé la dame de compagnie de la future épouse, le comédien prend physiquement sa place en se métamorphosant. Mais au moment de partir vers le lieu secret où se tiendra le mariage, l'usurpateur tombe éperdument amoureux de celle qui va se marier, la jeune Kochika. La destination finale du voyage est la petite île aux Orchidées où fut sacré le premier empereur du Pajan. Le temps d'agir pour le comédien est compté. La Garde Blanche, constituée des cent meilleurs samouraïs des deux familles, surveille attentivement les préparatifs. Okko est le cent-unième bushi.

Couverture du tirage de tête (page de droite)

BD Must

SON BESTIAIRE

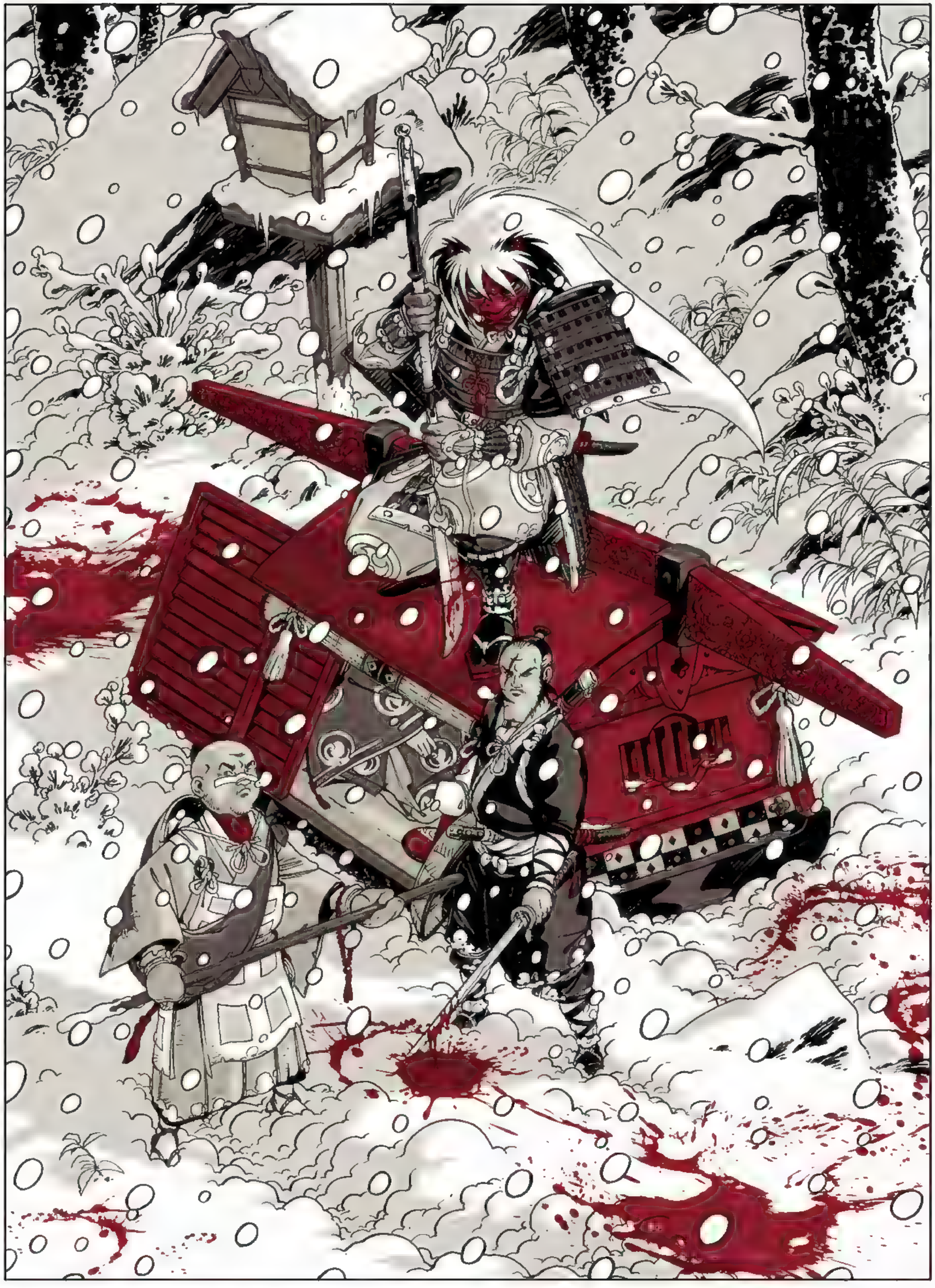
Le monstre de ce cycle est une sorte de tortue anthropomorphe dotée d'une bouche en forme de bec et dont le sommet du crâne est légèrement creusé. C'est de cet affaissement, rempli d'eau, qu'il tire sa puissance. Cette créature est loin d'être considérée comme dangereuse, mais elle peut cependant jouer quelques mauvais tours. Ici les yökai ne sont qu'un prétexte et resteront en périphérie tout au long de l'histoire.

Tojiro

Chasseur de primes
Recherche

LA SYMBOLIQUE DU FEU

Pour ce quatrième cycle, je voulais un sujet sulfureux, propre à symboliser le feu. Après quelques hésitations, je décidais de plonger Okko et ses compagnons au sein d'intrigues et de manipulations politiques ainsi que d'un mariage forcé. Une combinaison parfaite qui pouvait facilement dégénérer et devenir incendiaire. L'intrigue allait me permettre de faire davantage la lumière sur la situation politique du Pajan. Plus précisément, ici, le lecteur découvre les desseins de deux familles majeures. Celles-ci tentent, par une alliance de circonstances, d'imposer leur emprise sur le reste de l'empire, dans le but de sacrer un nouvel empereur et de mettre fin à l'ère d'Asagiri et au chaos qu'elle engendre depuis de trop nombreuses années. Parmi les convives invités au mariage scellant cette alliance se trouvent un historien et un artiste. Ils ont été choisis autant pour leur renommée que pour être les témoins privilégiés de ce moment historique qui se joue afin de l'immortaliser de par leur fonction. Le lecteur découvre les enjeux de cette manœuvre politique par ces deux personnages très différents l'un de l'autre. Tel le clown blanc et l'auguste, ils tiennent en quelque sorte un rôle similaire à celui de la « vieille grenouille » et du badaud dans le cycle précédent. Tout comme Okko et ses compagnons, ils interviennent régulièrement durant les deux albums, éclaircissent de leur point de vue certains éléments de l'histoire. Ils sont une véritable source d'informations. Cette technique scénaristique a pour avantage de casser le côté trop linéaire du récit et de le rendre plus vivant et plus riche. Pendant les derniers préparatifs sur l'île aux Orchidées, Okko observe, en retrait un monde qui n'est pas ou déjà plus le sien, à la recherche du moindre indice suspect. Noshin, lui, peste et râle, lorsqu'il ne se saoule pas. Avec l'artiste, il est le personnage haut en couleur qui aide à casser l'austérité ambiante. Le lecteur, averti d'une probable tentative de sabotage du mariage, découvre au fil des pages une palette de convives et de personnages ambigus et singuliers pouvant nourrir sa suspicion. À l'image des délégations Bashimon et Ataku surveillées comme le lait sur le feu par Okko. Finalement, ils s'avéreront tous être de fausses pistes, puisque c'est Okko en personne qui, par une suite de concours de circonstances, va commettre l'irréparable afin de sauver Tikku. Le jeune page se retrouve au cœur d'une machination montée par la future épouse et il poussera Okko à pourfendre le futur époux. Ce geste d'une rare violence aura une portée et des conséquences considérables. Toute paix future n'étant plus envisageable, nos personnages seront jusqu'à la fin de la série les pires parias traqués dans tout l'empire. L'intervention d'Okko est donc une fois encore aux antipodes de celle du héros classique qui bonifie le monde. Cette séquence de chasse à courre est incontestablement le climax du premier album. La tension qui inexorablement n'a cessé de monter explose, à l'image du volcan qui fait face à l'île aux Orchidées. Les dernières prémonitions de Mujuru, le vieil ermite, sur le danger planant sur le mariage auront été vaines. Comme si le destin ne pouvait être changé. Telle une onde de choc, quatre-vingt-dix-neuf des bushis de la Garde Blanche se feront seppuku, à l'image de la tragique histoire des quarante-sept rônins. Seul l'un d'eux manquera à l'appel, rongé par le feu de la vengeance : le champion Tojro.



Page de droite : **Ex-libris** - Sur cette page : **Affiche sérigraphiée**

Okko, les tempes de plus en plus grisonnantes, sort encore un peu plus amoindri de cet épisode. Déjà privé de son bras droit, c'est maintenant son honneur qui est entaché. Jamais la situation n'aura été aussi critique. À chaque nouveau cycle, il semble aussi un peu plus dur et plus froid. Notamment avec Noshin qui devient en quelque sorte son souffre-douleur. Dès le début du récit, le moine ne cesse de se gratter. Il semble incommodé par les étoffes luxueuses qu'il se doit de porter. Ce petit gimmick, qui de premier abord semble insignifiant, permet de renouveler le jeu d'acteur de ce personnage central. Il peut aussi inconsciemment illustrer son malaise par rapport à ce monde qui lui est étranger. Je pense que c'est la superposition de ce type de détails qui rend un récit vivant, crédible et parfois moins attendu.

Le deuxième tome s'ouvre de nombreux mois après les tragiques événements survenus lors de l'album précédent. Mais les plaies ne se sont pas refermées pour autant. La seconde partie se déroule sur un temps beaucoup plus long et en de nombreux lieux du Pajan. Le feu dévastateur correspondait assez bien au premier volet de l'histoire. Ici, on aborde les conséquences de sa colère, à savoir les cendres. J'ai tenté de les symboliser entre autres par l'hiver et la neige. Le récit démarre assez vite sur une affiche placardée. Elle provient de l'estampe représentant Okko et ses compagnons réalisée par l'artiste dans le port de l'île aux Orchidées. Ce dessin qui lui aussi semblait être qu'un détail de la narration devient une pièce importante de la traque et un des liens entre les deux albums. C'est ce même artiste qui permettra au rônin et aux siens de rejoindre la cité des Mille-Forges sans encombre. Cet artiste est tenu par Okko comme en partie responsable de leur situation. Il le menace régulièrement de lui couper ses deux mains... Traumatisé, le pauvre homme en viendra à perdre la raison. Un bien lourd prix à payer au vu de sa faute toute relative, qui tend à confirmer, une fois encore, l'aura négative qui entoure le rônin et qui souvent rejaillit sur celui qui a le malheur de croiser son chemin.

Pour finir sur une petite anecdote concernant ce même artiste, page 22 du second tome, un fonctionnaire évoque certaines de ses œuvres subversives, ce qui semble mettre mal à l'aise l'intéressé. Même si rien n'est dit, cette scène fait directement référence aux estampes coquines entraperçues dans le poste de garde du tome 2 du *Cycle de l'air*, page 16. Là, me direz-vous, il fallait le savoir !

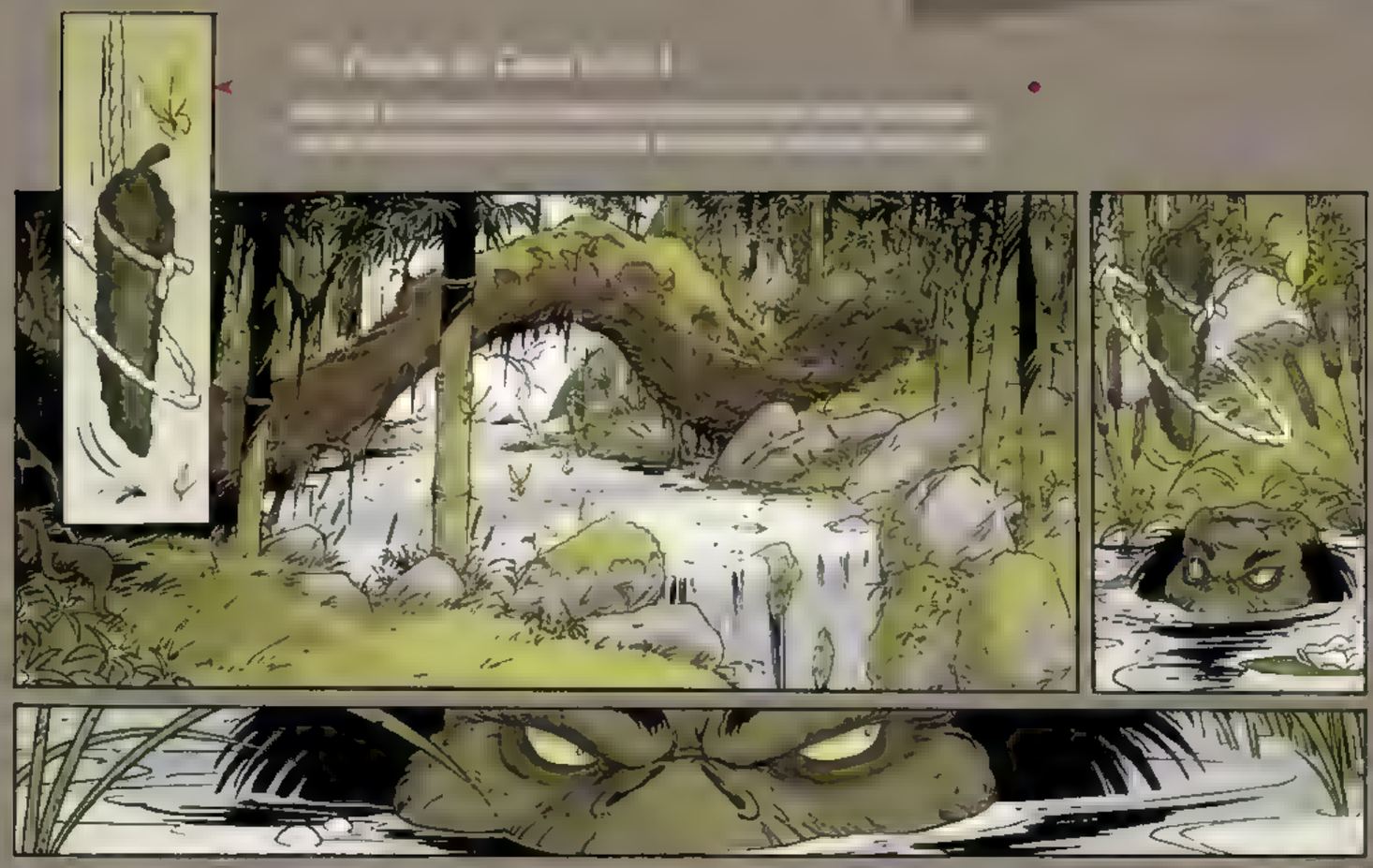
Mais l'artiste n'est pas le seul personnage à être tourmenté dans cet album. Dame Kochika et le daimyo du Pajan le sont tout autant par le fantôme du fils de ce dernier, coupé en deux par Okko à la fin du volume précédent. Chacun d'eux est persécuté par un morceau. Ce concept de subdivision me semblait être assez original. La jeune Kochika a hérité du côté gauche, qui est privé de la parole. Rongée par les remords, elle prend cette malédiction comme une punition divine. Mais lorsqu'elle suppliera Okko de l'aider à enfin se débarrasser de ce lourd fardeau, ce dernier restera insensible à ses suppliques. Cette princesse symbolise l'inexpérience et la légèreté de la jeunesse. Facilement manipulable, la vie vient de lui donner une terrible leçon...

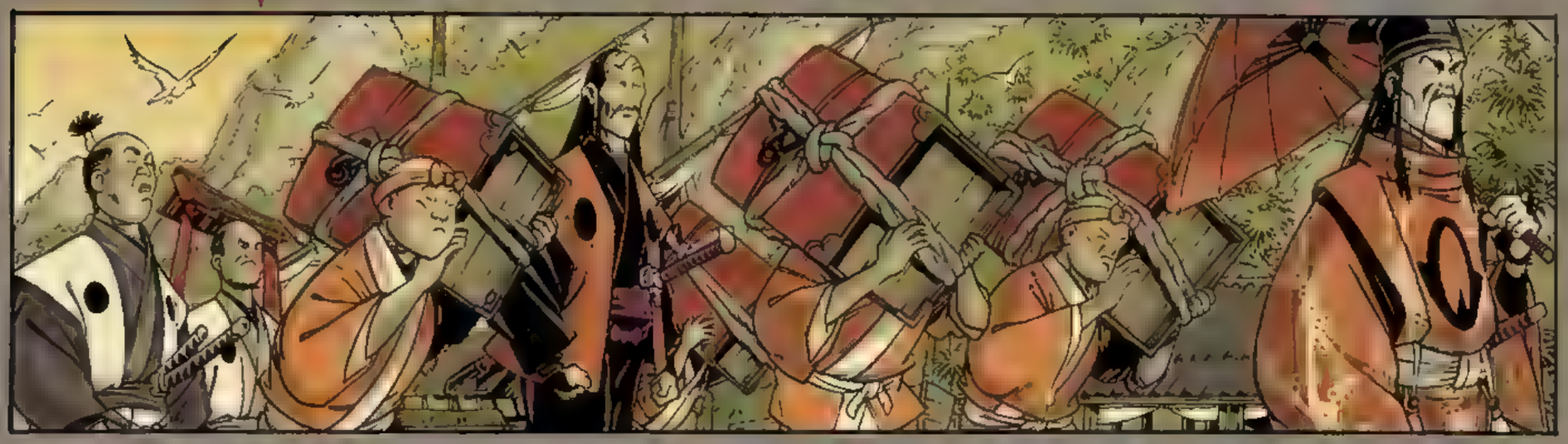
Mais derrière ces situations tragiques se cache un personnage central responsable en grande partie de tout ce chaos. Il s'agit bien évidemment du comédien. Sa cupidité, ses mauvais choix, sans oublier ses sentiments amoureux et sa convoitise de la jeune Kochika seront les racines du drame. Ce personnage est aussi antipathique que pathétique. Comme dans un mauvais rêve, il glisse à plusieurs reprises entre les doigts de nos héros. Il est insaisissable et incontrôlable, comme en témoigne son ultime rôle de daimyo du Pajan. Lui qui rêvait de grandeur, il va très certainement devenir un des personnages les plus puissants de tout l'empire. Malgré la somme de ses forfaits, le destin est parfois bien cynique et immoral...

Recherches : couverture et ex-libris

Couverture du *Cycle du feu* - Bruno Graff Éditions

ZOOM !



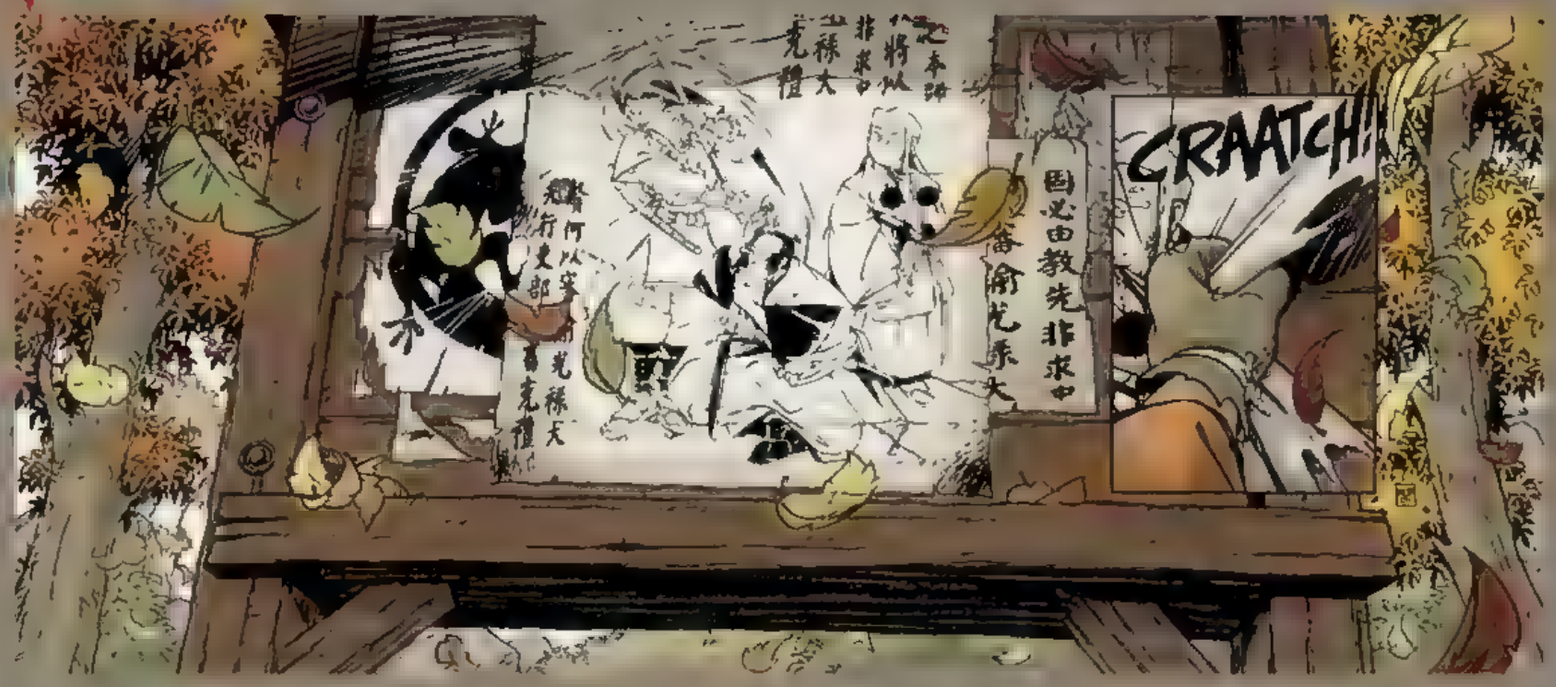


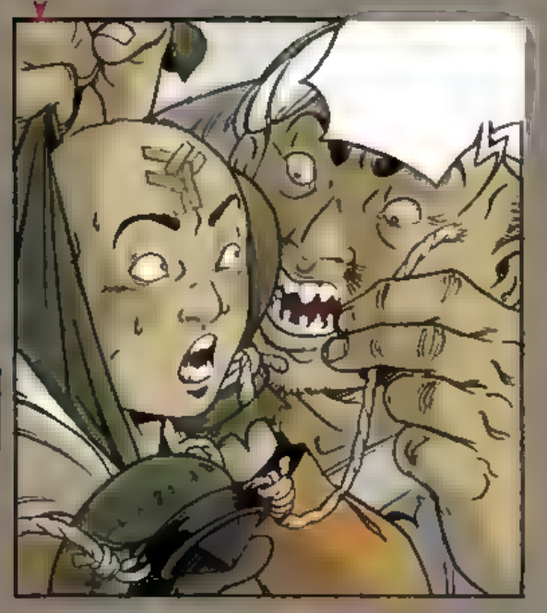
LE QUATRIÈME
LE CYCLE DU FEU

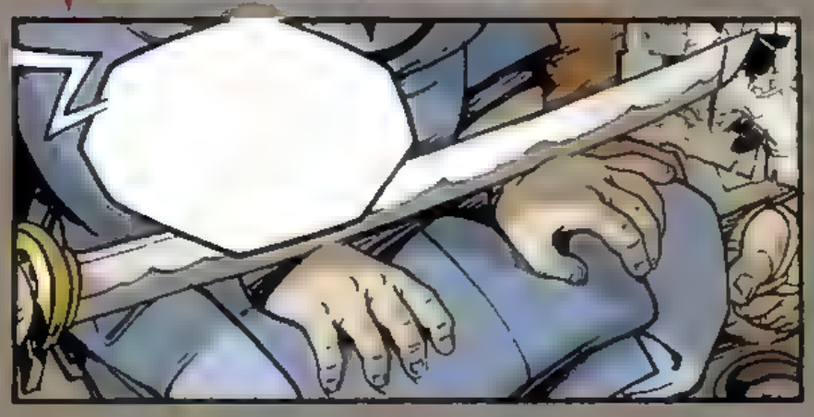
Couverture
tirage de tête
du *Cycle du feu*

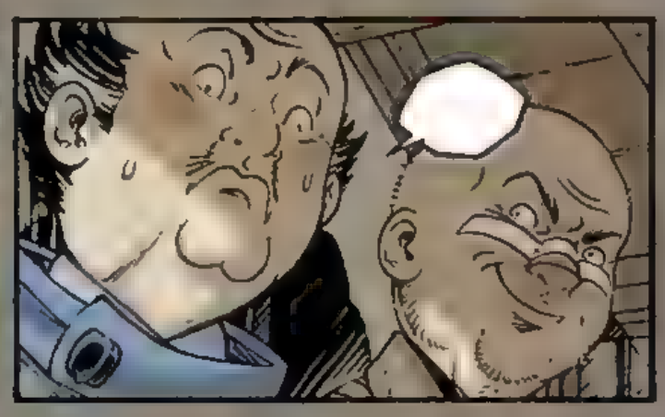
B. Graff Éditions
2012

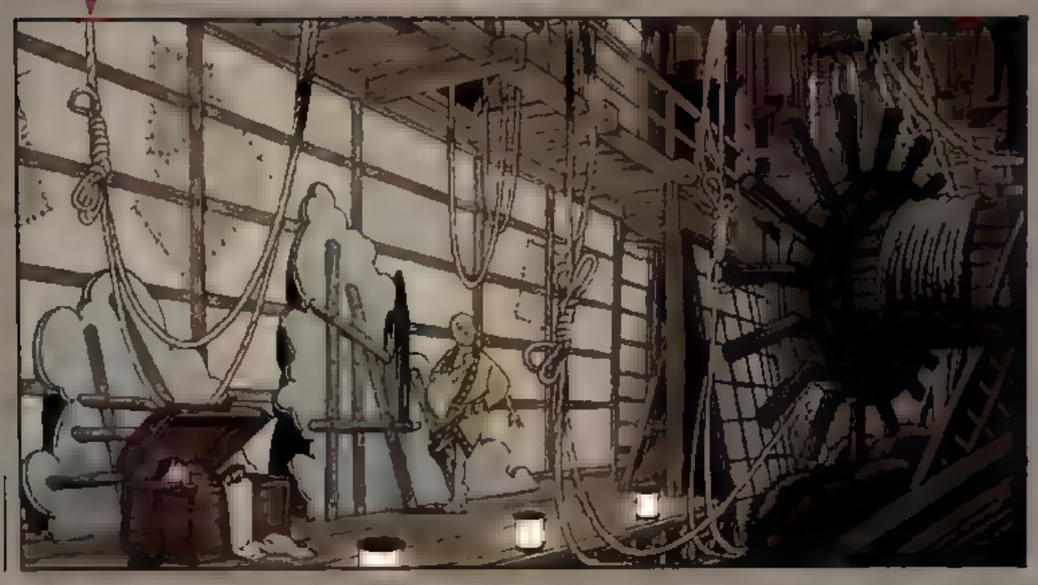
ZOOM !











Recherche de design

À droite : **Couverture ArtBook *Okko***

Bruno Graff Editions - 90 pages - 2012

Le Bunraku et la petite fille

Dessin fait pour le Artbook - Silvester

La tatoueuse

Portfolio des *Femmes du Pajan* - Bruno Graff Éditions

Incendie sur les clans

Affiche - Bruno Graff Éditions

Deux sœurs

Portfolio des *Femmes du Pajan* - Bruno Graff Éditions

Geisha en promenade

Kochika sous la neige

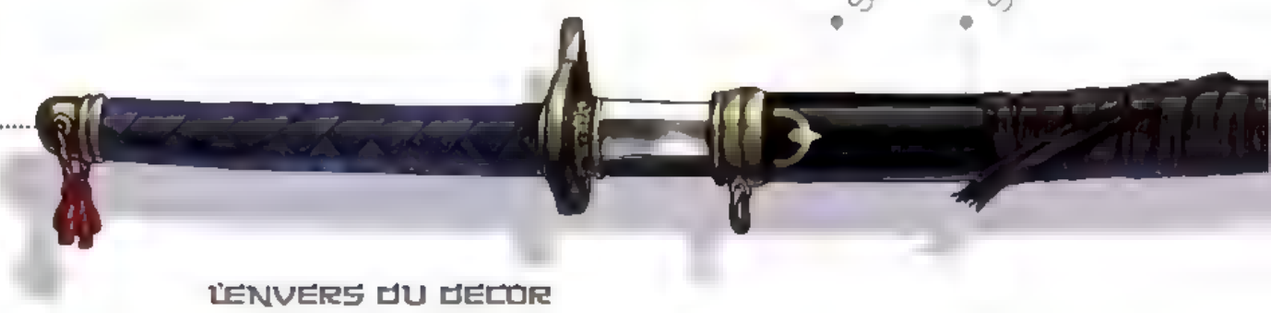
okko

okko
HUB

Le Dieu nu
132-133

- 2004 : Sortie du tome 1
- 2005 : Sortie du tome 2

LE CYCLE DU VIDE



INTRODUCTION

Il me sera sans doute un peu plus difficile d'aborder ce dernier cycle et plus particulièrement la seconde partie, le dixième album, puisqu'au moment où j'écris ces quelques lignes, je suis en train de le finir. Je ne bénéficie donc pas du recul qui me permettrait de mieux analyser certains de mes choix narratifs et artistiques.
Bien qu'il soit délicat de bien conclure un tel récit, le fait de l'avoir anticipé depuis de nombreuses années a facilité son écriture. Ce dernier cycle rentre régulièrement en résonance avec les précédents et j'ai essayé d'apporter un maximum de réponses aux questions qu'il me semblait légitime que le lecteur se pose. De nombreux récits s'achèvent en apothéose, sur un véritable feu d'artifice d'effets et de scènes spectaculaires. Je voulais prendre le contre-pied de cette tendance. Ma conclusion se veut assez dépouillée et intimiste.
Enfin, jamais je n'aurai autant eu recours à l'ellipse et à d'autres subterfuges narratifs afin de maîtriser cette histoire qui se déroule sur une quinzaine d'années.

L'ENVERS DU DECOR

À la suite du légendaire combat qui opposa Kubban au terrible sorcier Pang Lhô, il y eut un procès pour que ce dernier, réponde de ses sombres méfaits. C'est l'honorable Katzuki Kiritsu qui fut désignée comme juge principale. Mais dès le début de l'audience, bien qu'amputé de ses deux mains, Pang Lhô jeta une malédiction sur la magistrate et sa future descendance. Le procès fut immédiatement ajourné. Quelques mois après l'incident, la jeune femme commença à souffrir de cauchemars récurrents dans lesquels elle s'accouplait avec des onis (démons) en tout genre. C'est à cette même période qu'elle tomba enceinte. Neuf mois plus tard, elle allait donner naissance à deux jumeaux. Si le premier semblait parfaitement normal, le second avait un aspect monstrueux. Il s'agissait respectivement d'Okko et de Noburo. Mais les apparences sont trompeuses, et Okko a lui aussi hérité d'une part sombre et démoniaque...

Page de droite : **Couverture du tirage de tête**

BD Must

固書
行

LE BESTIAIRE

Il est multiple mais évoqué chaque fois de façon assez fugace. En voici une liste non exhaustive concernant principalement le dixième album :
Oni, Anyô, Gaki, Iso-onna, Joro-gumô, Tengu Futakuchi et Rokurokubi.

Couverture pour le ArtBook

Silvester

LA SYMBOLIQUE DU VIDE

Il me semblait donc logique de parachever cette série par *Le Cycle du vide*. Le vide, un élément sans doute singulier pour notre regard d'Occidental mais essentiel et central dans la philosophie nipponne, comme je l'évoque dans le chapitre consacré à la naissance de la série. Celui-ci est omniprésent dans la culture japonaise. Comme par exemple pour « La cérémonie du thé » et son esthétique épurée où le vide est aussi important que le plein. Il est aussi l'état parfait qui permet d'arrêter le cycle des réincarnations matérielles afin de monter au Tengoku (le paradis).
Et enfin, pour ne citer qu'une seule phrase de Musashi, le célèbre duelliste, issue de son *Traité des Cinq Roues* : « Dans le vide est la vertu et non le mal... »
Je me suis donc naturellement servi de ce symbole pour évoquer en premier lieu le passé et plus précisément celui d'Okko, ainsi que la supposée mort de sa mère et donc du vide affectif que celle-ci engendre. Mais d'autres détails distillés au gré des pages contribuent à renforcer cette symbolique du néant. Comme l'absence de Noburo pendant une grande partie du récit alors que son emblématique masque est omniprésent. Et on y découvre que durant de longues années, seul face aux murs blancs du dojo, Okko développera sa technique originale de combat qui, elle aussi, est une forme d'allégorie du vide.

Le dragon rouge (page de droite)

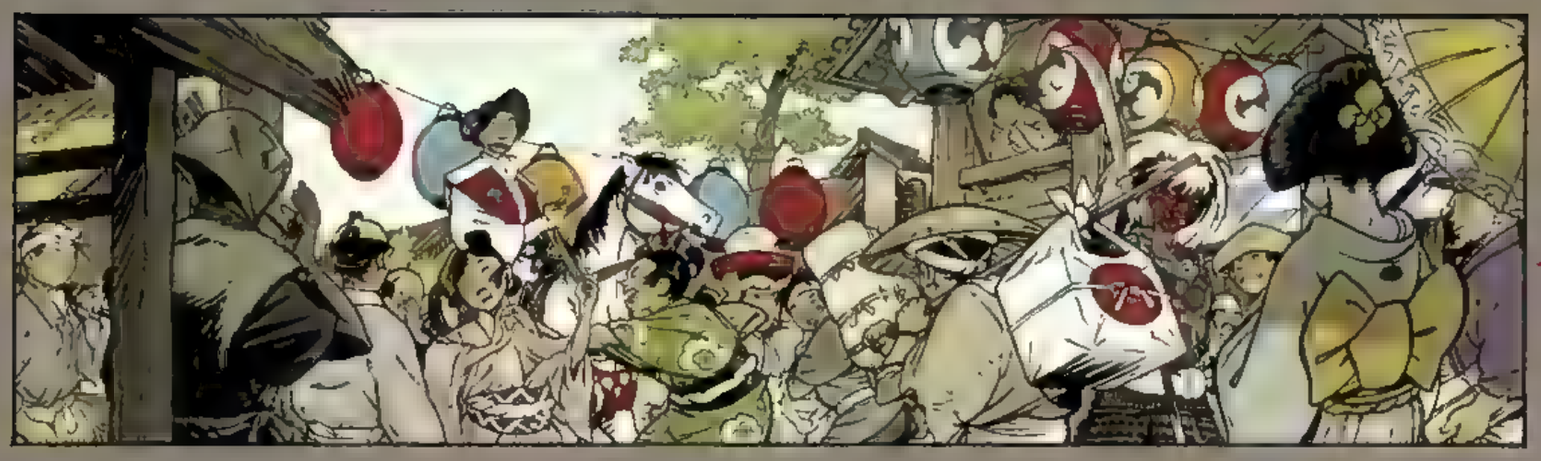
Sérigraphie - Affiche - Bruno Graff Éditions

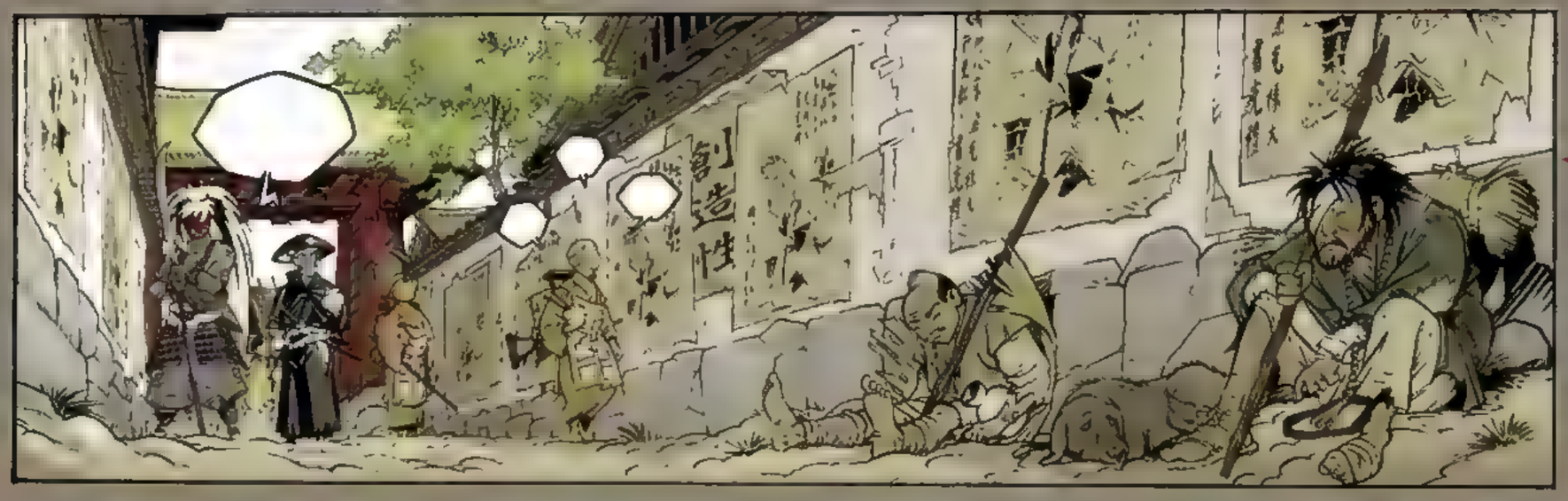
L'ouverture de ce dernier cycle change. Alors que nous commencions habituellement avec Tikku en vieux narrateur, ici, nous arrivons directement sur le passé avec une succession de mises en abyme. Précisément le jour où dame Katzuki Kiritsu, future mère d'Okko, prend la pose pendant qu'un artiste exécute son portrait, soit la fameuse estampe retrouvée dans les entrailles de l'armure de Kubban dans *Le Cycle de l'air* ! Quelques pages plus loin, on retrouve Okko et ses compagnons au présent. Leurs têtes sont toujours mises à prix. Après les conséquences du *Cycle du feu*, je pensais qu'il ne pouvait en être autrement pour garder une certaine crédibilité. De plus, cette quasi-damnation sert le récit. Okko, encore un peu plus vieux, a perdu de sa superbe. Après le meurtre d'un innocent, le rônin va prendre une décision irrémédiable et définitive. Il décide de se séparer de ses compagnons et de se retirer dans un monastère. Une fin sans panache illustrant elle aussi le vide. Une atmosphère pesante règne dès lors, ainsi qu'une certaine tristesse. J'espère qu'elles sont perceptibles et palpables pour le lecteur. Noburo se terre dans un mutisme profond. Puis par le prisme des souvenirs de Noshin, l'histoire repart encore plus loin dans le passé, en direction de la terrible jeunesse d'Okko et de celle de Noshin, guère plus envieuse. Tout ce jeu entre les différentes périodes du passé nécessitait une certaine rigueur narrative afin de rester clair et de ne pas se perdre. Mais là encore, il m'assurait un récit non linéaire et original.
Le lecteur va vite découvrir la noirceur de l'âme du jeune Okko. L'enfant est rongé par une violence quasi incontrôlable, il est cruel. Lorsqu'on connaît l'envers du décor, on comprend davantage cette partie démoniaque qu'il a beaucoup de mal à canaliser. Cette sombre énergie le pousse à tuer Kandji, un autre élève du dojo qu'il côtoie. Un mort de plus sur la liste déjà pléthorique de notre héros. À l'image de Magato dans *Le Cycle de l'air*, la mère de Kandji voudra coûte que coûte se venger de l'assassin de son fils. Mais ses moyens de nuisance sont infimes car Okko n'est autre que le fils du daimyo et elle devra se montrer patiente et s'y reprendre à de nombreuses reprises. Le prix de sa vengeance la conduira à de bien vils agissements. Mais aux portes de la mort, elle atteindra en partie son but en faisant la rencontre d'un artiste poète. Elle lui narrera l'histoire infamante d'Okko et souillera ainsi son honneur et sa réputation à tout jamais. Cette femme menaçante intervient donc dans l'ombre du rônin, par petites touches dans le récit.
Je voudrais aussi souligner le retour subreptice de Kubban. Je ne pouvais pas ne pas me resservir de ce personnage marquant. Je trouve interpellant de jouer avec un protagoniste qui est pourtant mort dans un cycle antérieur. Cela procure une saveur assez particulière.

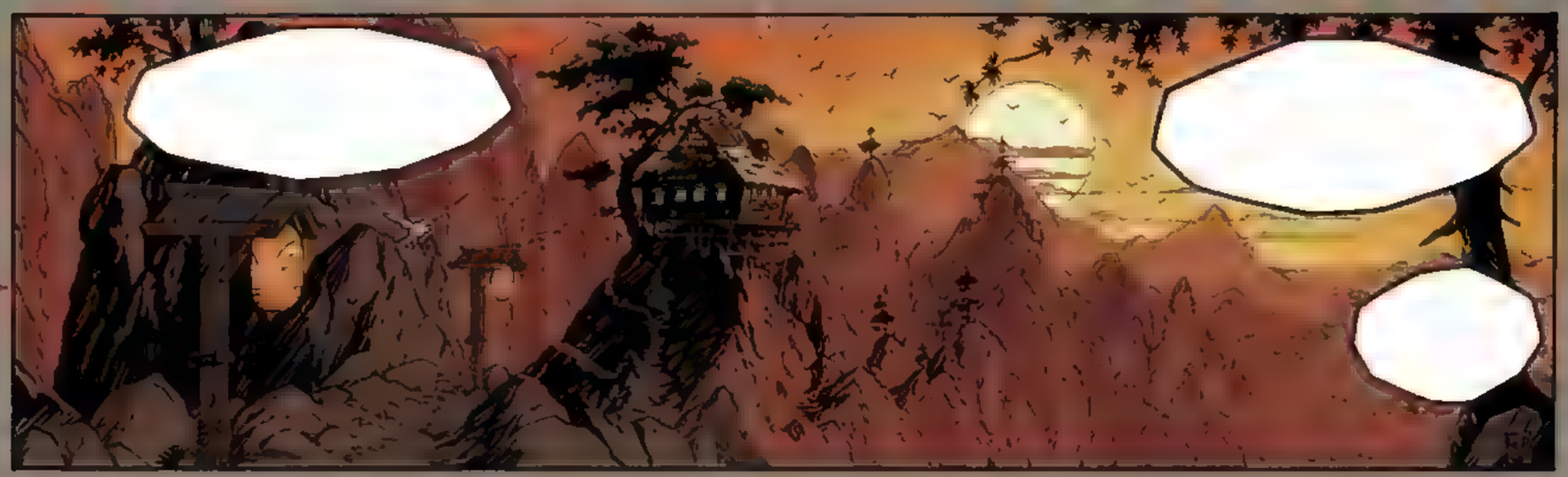
Attention, si vous n'avez pas encore lu le tome 10, second tome du *Cycle du vide*, je vous déconseille de lire ce qui suit !

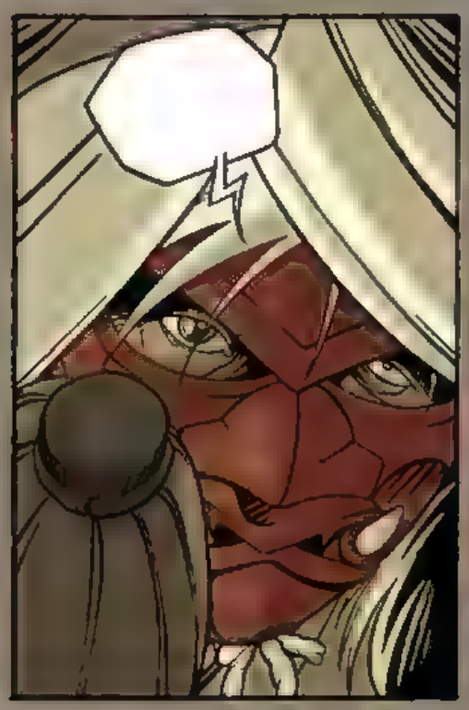
Durant tout le deuxième tome, Okko, convaincu que sa mère est encore vivante, la cherche sans jamais vraiment le dire de façon claire et évidente, avec la mère de Kandji toujours à ses trousses, attendant la moindre faille.
De son côté, Noshin a trouvé refuge dans le monastère des Pruniers d'Argent que le lecteur assidu reconnaîtra facilement (*Le Cycle de la terre*). Accidentellement il va découvrir ses facultés pour communiquer avec les kamis, loin de l'enseignement sage qui lui est prodigué par les moines qui l'ont recueilli. J'avais une idée assez précise de la façon d'aborder cette communauté malgré la contrainte du peu de pages dont je disposais. Je ne voulais pas me complaire dans les poncifs sur la recherche de la sagesse que je ne sentais pas du tout. Sans être hostile à toute forme de spiritualité, je voulais casser les images d'Épinal sur la supposée confraternité des frères. Je me suis donc efforcé de dépeindre un lieu une fois encore hostile (je vous assure que suis pourtant quelqu'un de très positif dans la vie). Noshin s'étiole dans ce monastère qui a tout d'une prison. Cela ne durera pas bien longtemps avant qu'il ne reprenne sa route. Il va expérimenter à nouveau ses capacités d'élémentaliste. Les kamis seront omniprésents dans cet album alors qu'ils étaient totalement absents du précédent.
Lors des retrouvailles entre Noshin et Okko, j'ai volontairement joué (page 33 dans la cinquième case) sur l'ambiguïté du sourire d'Okko. A-t-il reconnu Noshin qui faisait partie de la fameuse bande des Cinq Lames du Loup qu'il a décimée ?
Un peu plus loin, lors de la tentative d'empoisonnement par la mère de Kandji, Okko, qui aurait logiquement dû décéder, survit de façon miraculeuse, comme il l'avait déjà fait dans *Le Cycle de l'air* à la suite de la blessure infligée par Kubban. Mais la mort de la douce Naoki sonne comme le glas de ses dernières illusions. Dorénavant, Okko se tiendra éloigné des femmes et de l'alcool. Il s'imposera cette discipline de fer et une vie d'ascète afin de repousser et de canaliser ses démons. Paradoxalement, Noshin, son nouveau compagnon de route, pourtant moine, lui, s'adonne davantage aux petits plaisirs de la vie.
Au fin fond des marécages dignes du bayou américain, les retrouvailles entre Okko et sa mère constituent le climax de l'album, voire du cycle, voire de la série... Si certains lecteurs pouvaient s'attendre à ce que la confrontation finale soit épique et spectaculaire, il n'en est finalement rien. Il s'agit plus d'un affrontement psychologique un peu pathétique, où transpire la folie de la mère d'Okko et de Noburo. La mère est pour le moins assez antipathique. Tout cela débouche sur son meurtre par Okko, qui portera, suite à celui-ci, sa célèbre balafre. Ce matricide aux antipodes du mythe d'Œdipe est certes peu glorieux et sans doute un peu dérangeant et malsain. Mais telle est la volonté du créateur ! Katzuki Kiritsu a le temps, comme Kubban en son temps, de comprendre qu'Okko est finalement le véritable hanyô, cet enfant né d'un humain et d'un démon.
Dans les pages suivantes, Okko brise une dernière fois les normes qui définissent la plupart du temps le héros classique. Il demande à Noburo de ne jamais le considérer comme son frère. C'est vraiment moche ! Puis, lui remettant le masque rouge et la coiffe, il reprend mot pour mot la fin de la phrase utilisée par sa mère quelques décennies auparavant, lorsque celle-ci avait confié le même objet à la vieille Kusobaba : « Tu le porteras en toute occasion » (page 56 du tome 1). Noburo accepte tout cela sans broncher, car bien que fort comme un bœuf, il semble psychologiquement faible. Dépourvu d'une grande personnalité, il est vital pour lui d'être sous la coupe d'un maître. Sans cela, sa vie ressemblerait... au vide.

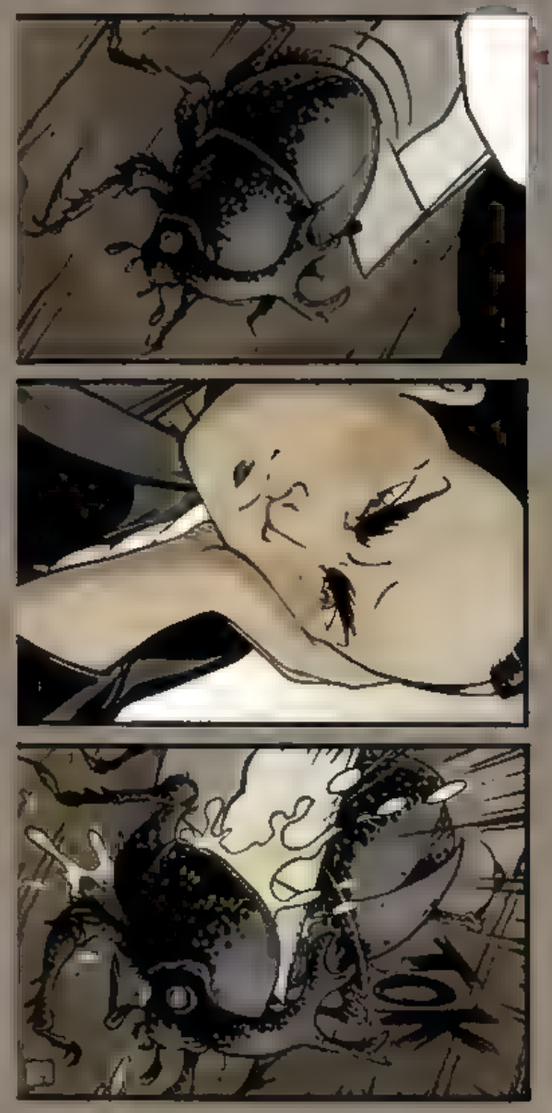
ZOOM !

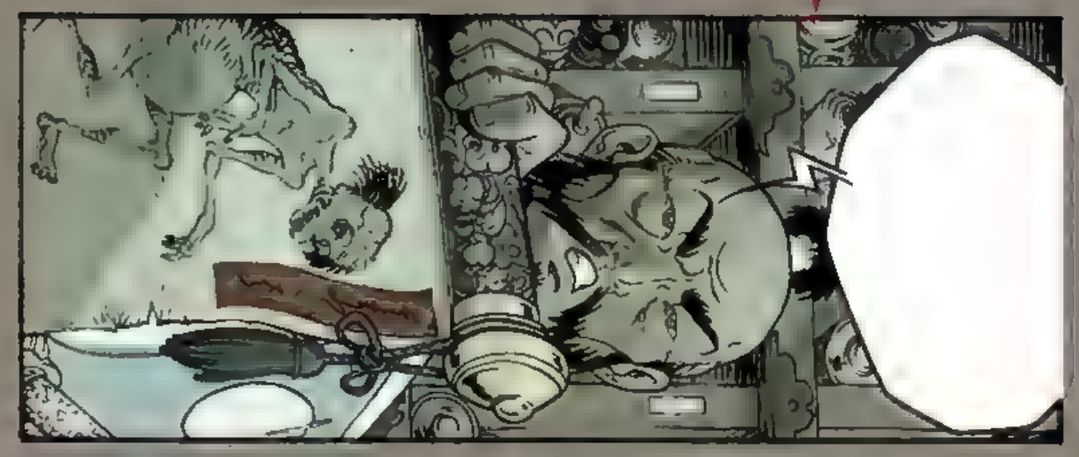


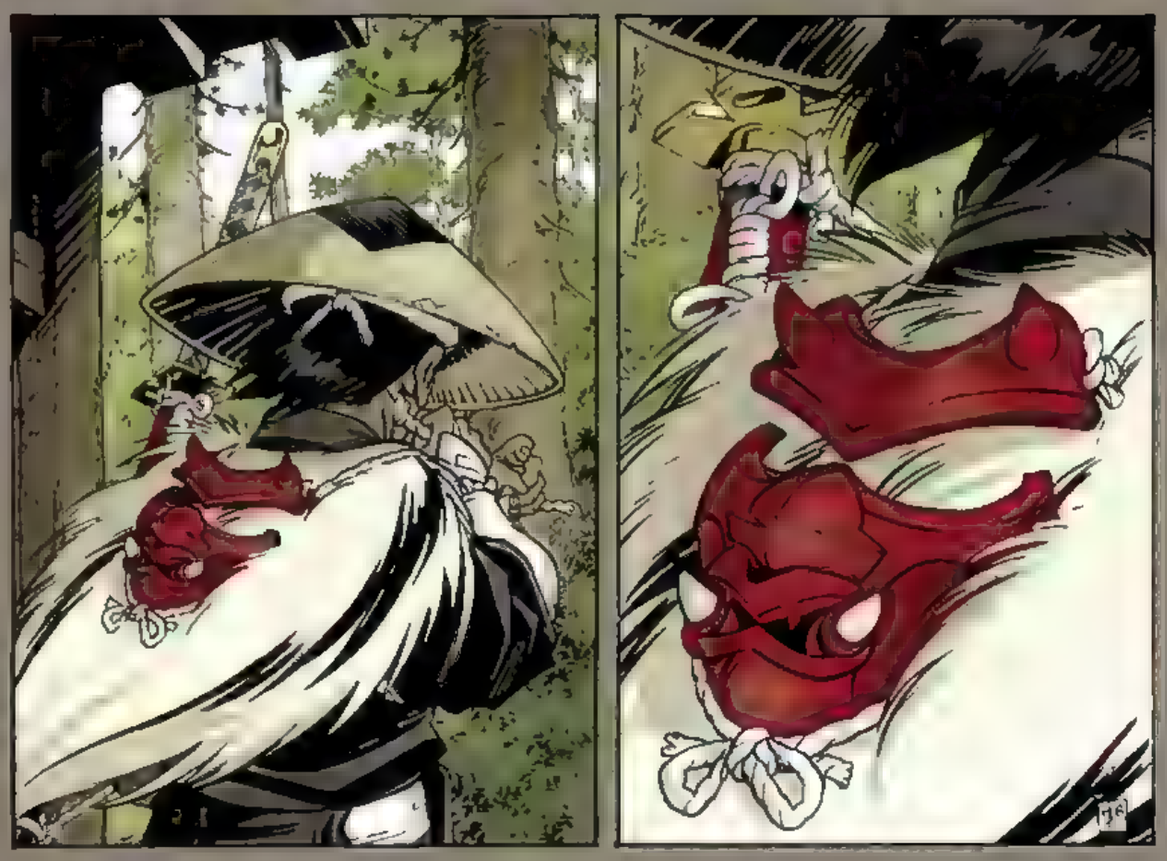












T5 - Planche 11 Case 6

Pour moi, ces images illustrent parfaitement l'absence de Noburo, alors que son masque hante le récit.

Divers ex-libris

Bruno Graff Éditions

Ex-libris

Bruno Graff Éditions

Couverture non retenue pour cet ouvrage (page de droite)

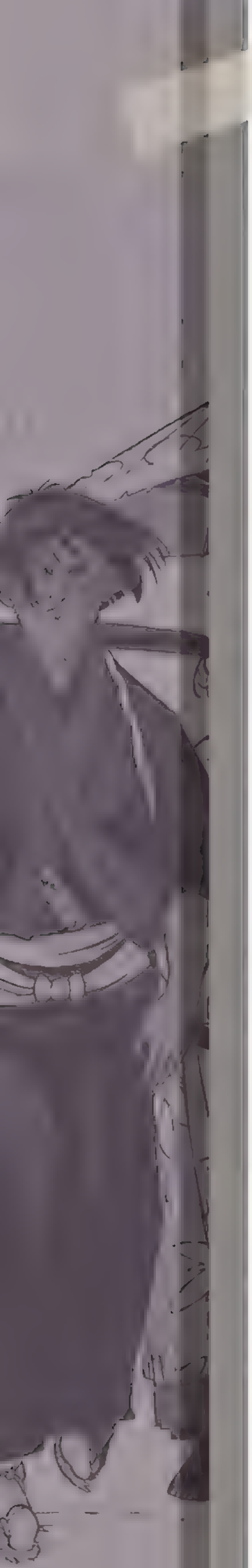
À juste titre, mon « bien-aimé » directeur de collection a jugé que ce visuel ne correspondait pas à l'invitation au voyage qu'inspire la série, trop violente à son goût. Tsu !

自慢

LA FUMEUSE D'OPIUM

FIN

FORTUNE DES SEPT VENTS DIVINS : [KAMIKAZE]
146-147
OKKO



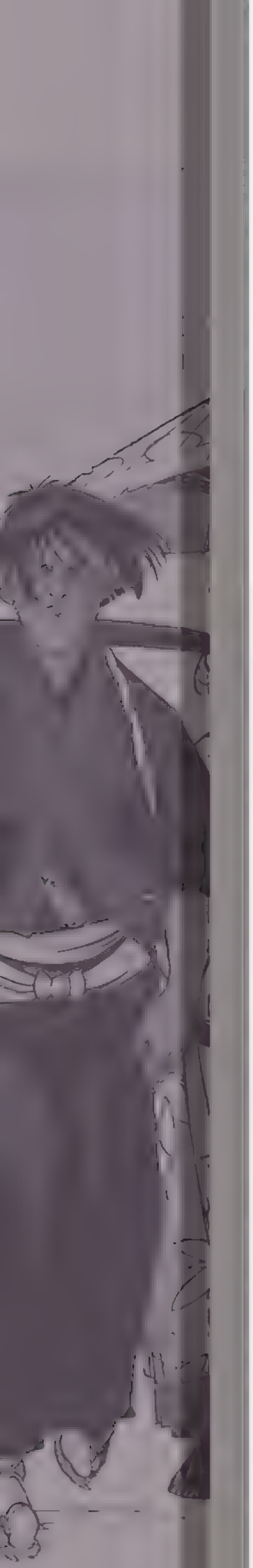
La Brute

Cette image fait partie d'un triptyque aux titres évocateurs : *La Brune*, *La Brute* et *La Truande*. Il existe de nombreux ponts entre les colts et les katanas !

Page de droite : **Hommage à *Angela* d'Olivier Vatine**

Je l'admets, ce dessin est en décalage complet avec mes « japonaiseries ». J'ai pris beaucoup de plaisir à me baigner dedans quelques instants, même si je ne suis pas un spécialiste du western.
Bruno Graff Éditions

WANTED
HUB



Ex-libris Page de droite : **Ex-libris**

Issue du portfolio
Femmes du Pajan

Bruno Graff Éditions

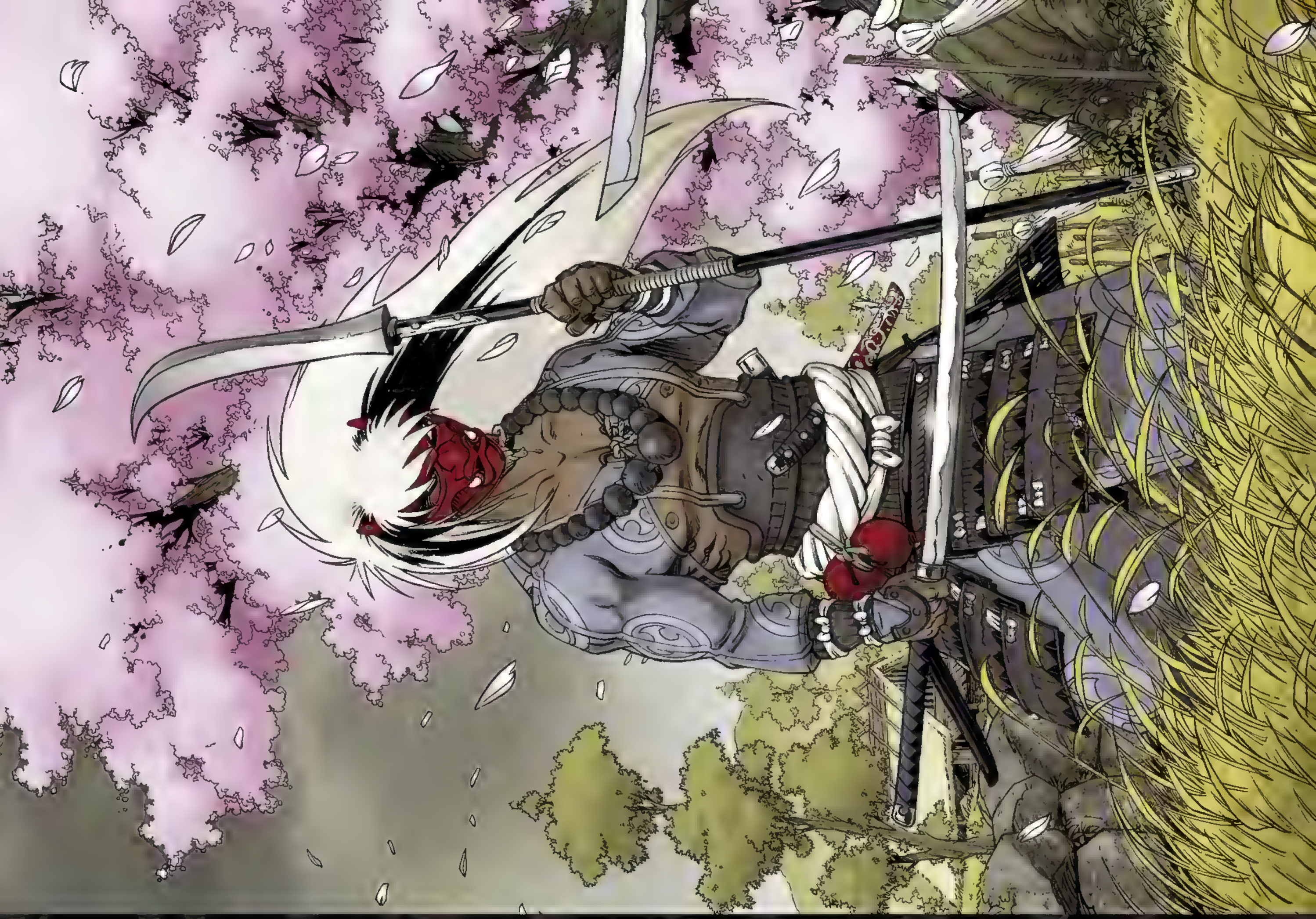
Noburo - Okko

pour le certificat des statuettes.
Like an Angel

Okko - le jeu

Depuis les premières pages
vous aurez sans doute remarqué
ces silhouettes sur socle.
Elles proviennent toutes du jeu
de plateau Okko, et de ses trois
extensions. Une belle occasion
d'étoffer l'univers.
Page de droite, dés du jeu
avec les éléments.
Haazgard Éditions.

Affiche pour « On a marché sur la bulle » à Amiens



Guy Delcourt

P.D.G.
Éditions
Delcourt

« ... un monde violent où percent de rares trouées d'humour et de douceur. »

Parmi les moments privilégiés de la vie d'un éditeur figure, tout en haut de la liste, cet instant rarissime où arrive sur votre bureau, dans une enveloppe banalement beige, le dossier de présentation d'un projet qui, en moins de temps qu'il n'en faut pour le lire, vous persuade de deux choses : il faut absolument publier cet album… et ce sera un gros succès.

J'ai eu la chance de vivre un tel moment avec Okko. *Comment cette conviction instantanée a-t-elle vu le jour ? Je ne m'étais pas posé la question jusqu'à présent, mais le livre que vous avez en main m'en fournit l'heureuse occasion. Les qualités de Hub, tant graphiques que scénaristiques, constituent une explication largement suffisante. Mais si* Okko *m'a touché personnellement, c'est aussi pour une raison moins directe : j'y ai trouvé un magnifique écho à l'une de mes passions, le cinéma asiatique dans ses composantes les plus épiques et guerrières.*

Ce cinéma, c'est celui qui ne cesse de me faire vibrer depuis des décennies au son des lames : Les Sept Samouraïs *de Kurosawa, bien sûr, mais aussi* Les Onze Guerriers du devoir *d'Eiichi Kudo, la saga de* Zatoichi, *et même au-delà du Japon, dans la Chine fantasmée par les studios Shaw Brothers, la trilogie du* Sabreur manchot *de Chang Cheh…*

Tous ces films exercent un pouvoir de fascination incomparable pour de multiples raisons. Ils nous dépeignent un monde violent où percent de rares trouées d'humour et de douceur. Ils conjuguent une âpreté réaliste et des envolées lyriques, voire fantastiques. Ils nous montrent une humanité dont les tourments sont passés au fil d'une mise en scène d'une puissance implacable, productrice d'images saisissantes.

Rares sont les bandes dessinées qui ont pu se hisser au niveau de ces chefs-d'œuvre. Le manga Vagabond *de Takehiko Inoué, tiré du grand roman* La Pierre et le Sabre, *en est une.* Okko *en est une autre. En nous projetant dans un univers complexe où l'on ne peut se fier à rien ni à personne, où même ceux qui ont le visage découvert portent un masque, où les apparences sont toujours trompeuses, Hub a bâti une épopée dont la profondeur n'a rien à envier aux classiques. Et par la force de son dessin, de ses cadrages, de son découpage, de sa « direction d'acteurs », il se montre le digne héritier des maîtres du film de sabre.*

Au moment où cette épopée touche à sa fin, je suis heureux de saluer l'exploit de Hub… et je guette non sans impatience l'arrivée d'une nouvelle enveloppe banalement beige écrite de sa main.

Guy Delcourt

1958 :
Naissance le 27 mars à Versailles.

1986 :
Fondation des Éditions Delcourt.

1998 :
Naissance de la collection « Terres de légendes » dans laquelle paraîtra la série *Okko*.

2002 :
Offensive dans le manga avec la création du label « Akata ».

2003 :
Pour la première fois, prix du Meilleur Album à Angoulême pour *Jimmy Corrigan* de Chris Ware. Il y en aura d'autres.

2004 :
Création de Delsol, structure de diffusion commune avec les Éditions Soleil.

Parution du 1 000e album Delcourt !

2005 :
Les Éditions Delcourt acquièrent Tonkam, éditeur historique de manga.

2008 :
Rachat du catalogue BD de Robert Laffont.

2011 :
Les Éditions Delcourt rachètent les Éditions Soleil.

2014 :
Création de l'Académie Brassart-Delcourt, école de bande dessinée parisienne dont la première promotion est parrainée par Zep.

La mauvaise vie - Encrage (couverture de cet ouvrage colorisée)

Cette affiche pour Graff est finalement devenue la couverture de l'ouvrage que vous tenez dans vos mains. Elle est l'illustration de la sombre jeunesse d'Okko et annonciatrice du *Cycle du vide*. Sur les illustrations, j'aime que mes héros posent de façon assez statique, à l'instar des groupes de rock.

LE MOT DE LA FIN

Dix albums, une dizaine d'années de travail. Des milliers de souvenirs. Des personnages et un univers attachants que je suis sur le point de quitter. Je ressens un petit pincement au cœur et des sentiments contradictoires se bousculent. J'aurai amené mon récit là où je le voulais depuis le départ. Tel Okko, je vais prendre ma retraite... Non, c'est une blague ! Mais je ressens vraiment le besoin quasi vital de me frotter à d'autres univers et à d'autres histoires qui germent depuis un certain temps dans mon esprit torturé. Je les aurai canalisés tant bien que mal afin qu'ils n'interfèrent pas avec l'énergie nécessaire pour achever cette longue aventure « pajanaise ». Je n'aurai jamais assez de mots pour remercier les fidèles lecteurs qui m'auront fait confiance durant ces nombreuses années, ainsi que mon éditeur et son équipe qui auront grandement contribué à cette belle aventure. Elle se referme, respectant la promesse que je m'étais faite dès le début.
Mais qui sait si, dans quelques années, le souffle de l'inspiration ne m'entraînera pas une nouvelle fois en direction des rivages de l'empire du Pajan. L'idée me plaît, mais il faudra pour cela que le concept du récit me semble aussi pertinent et fort que la première fois, en 2004. Peut-être alors reprendrai-je mon bâton de pèlerin ? Tsu !

Noburo et sa courtisane

Ex-Libris - Bruno graff Éditions Graff

Okko, le rônin sans maître, est à la tête d'un petit groupe de chasseurs de démons
et arpente ainsi les terres de l'empire du Pojan. Il est accompagné de Koburo, singulier géant
qui cache son identité derrière un masque rouge, du moine Noshin, bonze fantasque – qui a la faculté d'invoquer
et de communiquer avec les forces de la nature et grand amateur de saké –, et enfin de Tikku,
jeune pêcheur devenu membre à part entière de la troupe,
à qui Noshin enseigne les mystères de son art.

Cette introduction, cela fait dix ans que les fidèles lecteurs de la série Okko
la savourent à chaque parution d'un nouvel album comme une invitation au voyage.
Tout au long de ces dix années, son auteur, Hub, n'a cessé de multiplier les dessins préparatoires
et les illustrations liés à cet univers. Il les a regroupés dans ce livre en les accompagnant de très nombreux
commentaires et d'interventions de proches qui permettront à chacun de s'immerger encore
un peu plus dans la création exigeante de cette série devenue un classique du 9e Art.

ISBN : 978-2-7548-1403-2
9 782756 074832
15 €